

WATCH DOGS UBISOFT REPROGRAMA EL SISTEMA
gamesTM
Número 022
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA
PC | Xbox One | Xbox 360 | PS3 | Wii | PS Vita | 3DS | iOS | Android | Arcade | Retro
LEAGUE OF LEGENDS
Visitamos Riot Games para conocer sus orígenes
THE ORDER: 1886
Steampunk y bigotazos
ROL RETRO
Final Fantasy VII todavía es una obra maestra
TEMPORADA ROLERA
THE ELDER SCROLLS ONLINE ABRE LA VEDA DE LOS GRANDES RPG POR LLEGAR
DESTACADOS
DECEPTION IV: BLOOD TIES FEZ DARK SOULS II TROPICO 5
CHILD OF LIGHT THE WITCHER 3: WILD HUNT MERCENARY KINGS
MARIO KART 8 INFAMOUS: SECOND SON FIFA: COPA DEL MUNDO 2014
00022
8 420565 001403



Hola de nuevo, mundo. Por fin hemos salido de esa cueva llamada *Dark Souls II*, que nos ha chupado 200 horas de vida así como quien recolecta almas, y hemos tenido que compartir nuestras experiencias con él.

En el tiempo que nos ha dejado libres, hemos hecho un repaso de los RPGs más importantes que están al caer. El rolazo corre por nuestras venas, igual que lo hace por las de *The Witcher 3, Dragon Age Inquisition, Pillars of Eternity* o *Wasteland 2*, y no podemos no hablar de ello.

Pero tranquilos, haters, que también hemos escrito sobre el primer lanzamiento importante de PS4 del año, *inFamous Second Son*, que como chute de graficazos está genial, sobre todo después de estas semanitas tan decepcionantes sobre noticias de downgrades y demás.

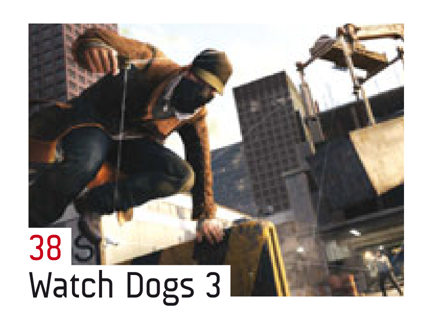
Y por destacar algo más, no os perdáis el reportaje que dedicamos a Riot Games, el estudio tras *League of Legends*, ni lo que tenemos que decir sobre 3DS y Vita, que no están tan muertas como se las pinta a veces. Y en el retro hablamos de *Final Fantasy VII*, así que desfilando, a leer.


Who the hell are you?



Sumario

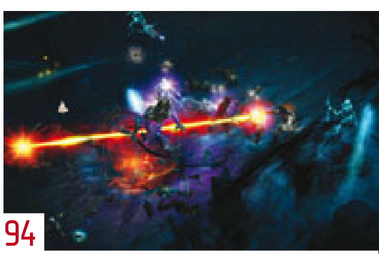
EL DEBATE


38 Watch Dogs 3

REPORTAJES



PREVIEWS


94 Diablo III: Reaper Of Souls

ANÁLISIS


92 Lego: The Hobbit

RETRO

DESTACADOS



18 PREVIEW RPG

Los mejores lanzamientos que verán la luz a lo largo de los próximos meses

18 Reportaje

Más allá de Elder Scrolls

La nueva hornada de clásicos RPG viene dispuesta a llevar a la next-gen a lo más alto

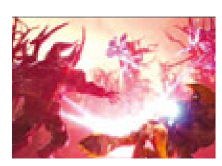
(FREE TO PLAY)

El documental de DOTA2

→ Free To Play es un documental gratuito de Valve sobre los jugadores profesionales que viven por y para su DOTA2

Valve es una empresa reconocida en el mundo de los videojuegos por muchas cosas, pero la más importante es que se toma su tiempo para hacer las cosas. La prensa lo hemos apodado como "El Tiempo Valve" y solo hay que recordar el dichoso *Half-Life 3* para explicarlo: nadie condiciona cómo hace Valve las cosas salvo Valve. Por eso da gusto ver que en Seattle han metido la sexta marcha con *DOTA2*, un juego que mueve millones de jugadores y de dólares en estos momentos. Entrad en Steam y mirad los juegos más activos: 681.850 en el momento en el que escribimos estas líneas.

Para honrar a su juego, Valve ha querido que sus figuras más importantes se abran ante el público que normalmente solo los conoce con un mote que poco o nada tiene que ver con sus nombres reales y por las voraces técnicas con las que aniquilan a sus enemigos. *Free To Play* es un documental sobre The International, el gran torneo de *DOTA2* de 2011 donde los equipos más importantes de todo el mundo pelearon por coronarse reyes del juego y llevarse un millón del total de 1,6 en premios que se repartían. Esto no es nada comparado con el premio que dieron en la edición de 2013 del mismo torneo, donde el premio ascendía a 2,8 millones de dólares, 1,5 para el equipo ganador. Si estas cifras marean para ser un solo campeonato, pensadlo mejor dos veces. *Free To Play* es un genial ejercicio de concienciación para los deportistas, (sí, deportistas), que compiten profesionalmente en este tipo de torneos.



Arriba El documental tiene recreaciones en CGI de los momentos clave de cada combate, dándole un toque más vistoso al tecleo y los clics

A través del diálogo, principalmente, de tres figuras clave que llegaron a las finales del torneo de 2011, *Free To Play* desglosa los múltiples problemas con los que se encuentran los jugadores profesionales de eSports: la falta de aceptación por parte de su círculo vital, sobre todo de su familia; las cosas a las que tienen que renunciar para mejorar su técnica durante horas y horas delante del ordenador, como los estudios, los trabajos, el bienestar de sus propios familiares; y, por último, pero no menos importante, quizá lo más importante; tener que soportar la derrota, el tocar con los dedos el premio que tanto se ha deseado y en torno

TELETIPOS → MICROSOFT NO ABANDONA LA IDEA DE LLEVAR LA EMULACIÓN DE XBOX 360 A XBOX ONE

SUMARIO

Guía de grandes historias

> “Free To Play se centra en el lado humano de los jugadores profesionales, de cuánto apuestan y cuándo pierden en cada torneo”

al cual han organizado sus vidas, no solo hasta el momento de competir por él sino también después, independientemente de si lo ganan como de si lo pierden.

Resulta descorazonador ver el tiempo que han sacrificado muchos jugadores por algo que otros desprecian como solo ocio. Quienes tenemos los videojuegos en mucha más estima, tanto como cultura o como deporte, como es el caso, no podemos sino empatizar con estos locos. Y *Free To Play* sabe presentar muy bien a esas máquinas de cálculos y pulsaciones por minuto como personas que echan de menos a su exnovia, que no han tenido una figura paterna presente o que han tenido que mejorar en un monitor con 10 años porque no les llega el dinero. Quizá a algunos les parezca que peca de sentimental, pero eso es mirar solo una parte de lo mucho que evidencia el documental.

Los eSports son un claro movimiento global: chinos, estadoundinenses, ucranianos, todas las nacionalidades compiten por igual, si bien es cierto que el documental deja entrever el respeto y miedo que se tiene al jugador medio asiático. Los chinos son los reyes del *DOTA2* como los coreanos lo son de *StarCraft II* y su preparación es algo inaudito, algo que casi podemos extrapolar de los videojuegos a otros aspectos de la contemporaneidad, algo que el documental también deja bastante clarito aún sin entrar en ninguna clase de postura política.

Los chinos han sido rápidos al darse cuenta del potencial de los eSports y allí triunfan incluso más que en occidente, donde nos mostramos más escépticos ante todo este tipo de prácticas. También es verdad que los medios especializados no les mostramos, quizá, demasiada atención, aunque esa situación está cambiando a marchas forzadas. *Free To Play* ayuda también mucho en ese sentido, a ver los eSports, no solo *DOTA2*, como algo mucho más profundo de lo que parece. Detrás de esos chicos con granos y actitudes sociales extrañas, existen unos atletas que no cobran un sueldo mensual porque no están federados (aunque poco les debe faltar ya para empezar con estos temas, estamos seguros) y que se lo juegan todo a una carta. O mejor dicho, a un héroe.

Ojalá Valve haga pronto otro documental sobre cómo ha evolucionado este mundo desde 2011, aunque la respuesta posiblemente sea doble. Por un lado, está mucho más avanzado de puertas adentro: hay más torneos, más dinero, más facilidades para vivir de ello si eres un jugador profesional que se pueda hacer respetar; pero de puertas afuera, sigue existiendo ese extigma del friki que juega demasiado al ordenador. En definitiva, *Free To Play* hace que ese perfil se difumine detrás del sudor y las lágrimas de personas.

Y por si lo estáis pensando, el nombre del documental es un juego de palabras genial. Valve ya no necesita justificar ni excusar que su juego más popular sea un free to play.

Dentro Muchos de los equipos de jugadores profesionales viven en "cuarteles" para entrenar juntos y poder entenderse mejor en el juego

LOS TORNEOS MEJOR PREMIADOS

→ Estos son algunos de los torneos que mejores premios han tenido en los últimos años, que no os pueda la envidia

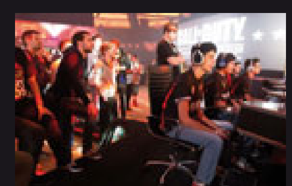
THE INTERNATIONAL 2013

■ Hasta el momento, es el torneo con el premio más alto, tanto en total con 2.874.407 de dólares, como para el equipo vencedor, que se embolsó 1.437.204 de dólares. Los vencedores en esta ocasión fue el equipo sueco, The Alliance, que derrotó a los ucranianos de Natus Vincere. Dendi y sus camaradas no pudieron renovar su título de campeones de DOTA2, pero se embolsaron 632.370 dólares, que no está nada mal. El bronce se lo llevaron los estadounidenses de Orange eSports, que ganaron 287.441 dólares. Los cuartos fueron los chinos de TongFu. Ja.



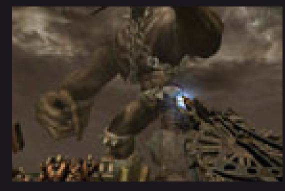
LOL SEASON THREE WORLD CHAMPIONSHIP

■ League of Legends es la principal competencia de DOTA2 y tiene premios casi tan vistosos como los del juego de Valve: 2.050.000 de dólares a repartir entre 14 equipos. Los vencedores fueron los coreanos de SK Telecom 1, con un premio de 1 millón de dólares. Los subcampeones fueron los chinos de Royal Club Huang Zu, que ganaron 250.000 dólares. El tercer y el cuarto puesto se vieron recompensados con 150.000 dólares cada uno.



CALL OF DUTY CHAMPIONSHIP 2013

■ Para no repetir con la segunda temporada del LOL y los otros dos torneos internacionales de DOTA2, saltemos al sexto torneo mejor pagado, uno de Call of Duty Black Ops 2. El premio total ascendió a 1 millón de dólares, 400.000 para los ganadores (Fariko Impact, EEUU y Canadá), 200.000 para los segundos, 120.000 para los terceros y la calderilla para los demás.



PAINKILLER CPL WORLD TOUR FINALS 2005

■ Este torneo de Painkiller es bastante curioso, porque se celebró en 2005 y aún hoy en día está entre los 10 mejores pagados, con un premio total de 510.000 dólares (¿puede ser por efecto de la crisis?). El vencedor, el mítico Fatal1ty, se embolsó él solito 150.000 dólares. El segundo puesto se llevó 100.000 y el tercero, 70.000. No está nada mal para la época.


BEENOX RECUPERA EN THE AMAZING SPIDER-MAN 2 LA MECÁNICA DE REDES DEL SPIDER-MAN 2

(CAMBIAR O MORIR)

Por qué no es bueno volver a los orígenes

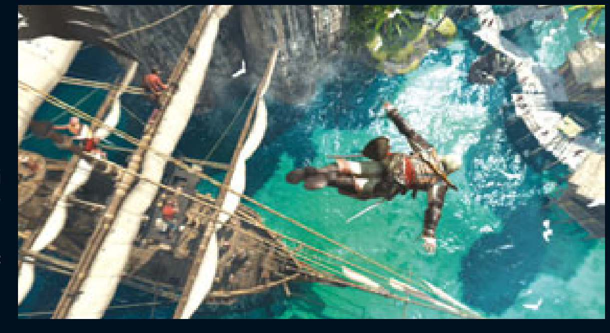
→ Hace años que el sector se basa en franquicias ya existentes: las secuelas, los derivados y los relanzamientos son la principal fuente de ingresos del videojuego tradicional. ¿Están acabando las sagas con la innovación? ¿Es posible la novedad con un número romano en el título?

La nostalgia vende. Es un hecho, uno de los que explica por qué Nintendo lleva casi tres décadas sacando variantes de títulos ya existentes: *Zelda, Mario, Donkey Kong, Kirby, Pokémon*... Nombres recurrentes capaces de vender juegos por sí mismos. Quizás porque el aficionado espera encontrar más de lo mismo en cada entrega, algo que solo es verdad a medias, superficialmente. En el caso de Nintendo, por ejemplo, hasta hace pocos años cada *Mario* era un juego único e innovador que solo compartía con los anteriores la idea de saltar, experimentando en todo lo demás.

El resto de series parecen tener problemas para enfrentarse a la secuelitis con éxito, mientras una minoría vocal de jugadores pide continuamente 'el regreso a los orígenes'. Estas semanas hemos visto cómo el remake HD de *Final Fantasy X/X-2* arrasaba en ventas (precisamente el último de la serie en aprovecharse del impulso del *VII*), mientras el mismo público le daba la espalda a la entrega más innovadora de la serie en décadas, *Lightning Returns*. La última parte de la trilogía gafe por lo menos ha llevado a *Final Fantasy* a nuevas fronteras de diseño en vez de seguir permutando ideas que ya eran viejas y ochobiteras cuando salió el *VII*. ¿Queréis saber qué saga no se ha separado ni un ápice de sus orígenes en la última década? *Dynasty Warriors*.

El caso va más allá del griterío de los foros: en un extraño ataque de impostura, EDGE masacró el *Castlevania: Lords Of Shadow 2* suspendiendo el título no por su acabado o el mal encaje de sus partes en el todo, sino porque no era el juego que el crítico quería. Porque no era *Castlevania*. ¿Pero no era cuál de ellos? ¿Los Metroidvania de IGA, la tosca recreativa original, los arcadazos desde *Super Castlevania* hasta *Dracula X*, el propio *Lords of Shadow* original? ¿Cuál es la norma cuando hablamos de 'el origen' como algo sagrado?

VEAMOS EL CASO de *Assassin's Creed*. Si Ubisoft no se hubiese empeñado en tener una superfranquicia en la penúltima generación, la saga no habría pasado del primer título. El primer *AC* no estuvo a la altura de las expectativas. Siendo generosos, vacío de contenido, repetitivo y limitado, parecía no saber qué


Debajo *Black Flag* conservaba el nombre y los movimientos de *Assassin's Creed*, pero consiguió abrir brecha en la fórmula.


LOS CREADORES DE OUTCAST (1999) ACUDEN A KICKSTARTER PARA FINANCIAR UN REMAKE HD DEL JUEGO


Dentro *Castlevania: Lords of Shadow 2* se ha equivocado en ciertos aspectos. Pero no creemos que olvidarse de los inicios sea un error.

> "Queremos hacer cosas nuevas, pero sin alejarnos del todo de los juegos originales"
> David Cox, Productor - Castlevania: Lords Of Shadow 2

hacer con sus herramientas. Ubisoft Montreal, sin embargo, eligió ponerse las pilas, potenciar las partes que funcionaban, llenar el resto de coleccionables y, esto es importante, vendérselo a las masas, no a los jugadores habituales. Seis juegos después, casi todo el mundo está de acuerdo en que *Assassin's Creed* necesita un cambio. Pero discrepamos en el fondo. No necesita 'volver a los orígenes' de un título que no le importa a nadie, sino tirarse a tumba abierta por la senda iniciada por *Black Flag*: separarse de las ataduras mecánicas del original y convertirse en un simulador de épocas. Las partes más cansinas de *AC IV* (¡el primer juego de piratas en casi una década!) eran justo las que bebían del original: parkour pocho contra a enemigos que caen, con un solo botón, en medio de paseos de enciclopedia virtual.

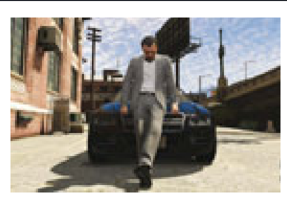
Ya hemos señalado alguna vez los paralelismos del videojuego tradicional y el cómic de superhéroes. Los tebeos de Marvel y DC entraron en los 90 en una espiral de repetición y masificación que terminó por expulsar a casi todos los lectores (el cómic más vendido de la actualidad no llega ni al 10% de ejemplares de los *X-Men* noventeros), y se limitan en casi todos los casos a repetir fórmulas y arcos hasta el hastío, pulsando el botón de reset cada vez que les entra el pánico. Los tebeos de mutantes y los pegatiros militares siguen vidas paralelas, vaya: al estancamiento por la repetición. La diferencia, quizás, es que Activision sabe que *Call of Duty* tiene fecha de caducidad y, cuando la gente se canse, seguirá la misma ruta que sufrieron *Tony Hawk* o los *Guitar Hero*: el olvido. El problema es que no sabemos si sus rivales son conscientes de esa estrategia. O peor, si el público dará muestras de cansancio ante un futuro en el que todos los videojuegos sean *FIFA*: entregas anuales de innovación mínima y retoques cosméticos. Y cuyos jugadores casi nunca compran títulos o salen de sus zonas de confort. No estamos muy seguros de querer vivir un futuro donde *Titanfall 23* se enfrente, un año más, a *Modern Warfare 35: 100 DLC Edition*.

El sector vive sumido en una eterna adolescencia (y los estudios no tienen toda la culpa), pero incluso en los títulos más derivativos se encuentra la semilla de los grandes juegos. Es posible que los *Uncharted*, que no son más que *Tomb Raider* con pito, salto automático y creciente diseño palomitero, hayan obligado a la saga original a pegar un cambio (en la dirección de *Zelda*, nada menos). Pero también es cierto que no habríamos visto *The Last of Us* sin ellos. Que cuando los jugadores pedían un retorno a los orígenes, Rockstar parió *GTA IV*, pero lo subsanó a contracorriente con el insuperado *Red Dead Redemption*. Y ojalá los editores se den cuenta de que *Far Cry* marca el camino: ponle números romanos, pero haz lo que te dé la gana en cada uno.


Dentro *Lightning Returns* ha sido tan experimental como atrevido: el primer *Final Fantasy* en salirse del corsé del original en 26 años.

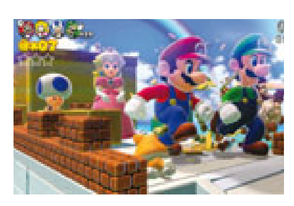
LA EVOLUCIÓN DE LAS SAGAS

Por cada juego que se encalla por mirar atrás, hay otro que aprovecha la última entrega para gustar al presente.



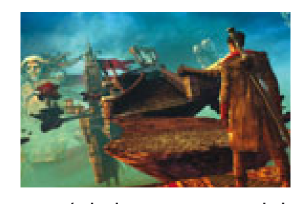
GRAND THEFT AUTO

GTA empezó como un *Pac-Man* ultramacarra, hasta que *GTA III* le convirtió en El Juego, ese título del que hasta tu abuela ha oído hablar, y no para bien. Cada paso de Rockstar se esforzó en poner un gran telón mecánico a sus verdaderas intenciones (ser los Scorsese o los De Palma del medio), que solo se vino abajo en *GTA IV*: la mejor historia de la serie hasta la fecha, machacada por un énfasis en el realismo jugable traducido en coger taxis y mirar por la ventana. *GTA V* ha retomado el buen camino, inventando un par de géneros de paso.



MARIO

La mascota de Nintendo empezó en lo más bajo, y no es metáfora: el primer *Mario Bros* transcurre en una alcantarilla neoyorquina cíclica. A partir de ahí, ha ido hacia delante, hasta las nubes, ha alcanzado el eje Z, lo ha pilotado con un jetpack para, finalmente, llegar hasta las estrellas. Y sí, mientras ha jugado al tenis, al golf, se ha convertido en piloto de carreras con bastante éxito y demás, pero su saga madre siempre se atrevió a ir más allá. ¿No es curioso que el declive actual de Nintendo venga acompañado de un cierto retorno a los orígenes 2D?



DEVIL MAY CRY

Capcom ha hecho muchas cosas mal en estos años, pero encargarle a Ninja Theory el relanzamiento del cascademonios Dante no ha sido una de ellas. *DmC* es un gran título de sopapos, capaz de hacer soportable al chulogolfas más insufrible de los videojuegos. Es cierto que ha tenido que enfrentarse a dos problemas mientras buscaba el cariño del público actual: gente quejándose muy fuerte *del color del pelo* de Dante. Y *Bayonetta*. Pero Capcom no tiene la culpa del primero.



TOMB RAIDER

Creemos que al nuevo *Tomb Raider* (2013) no se le han reconocido todos sus méritos, empezando porque, por primera vez en 17 años, Lara Croft tiene personalidad, trama y esas minucias que Core Design solventaba poniéndole más pecho a Lara. Es posible que Crystal Dynamics no haya conseguido algo tan redondo en términos jugables como en sus *Tomb Raider* heredados, pero a cambio nos han dado el único juego de la serie en el que nos importa algo la protagonista, gracias a Rhianna Pratchett.


NOS QUEDAMOS SIN PERSONA 4: ATLUS NO TIENE PLANES PARA PUBLICAR EL JUEGO EN LA PSN EUROPEA




(ENTREVISTA CON INFINITY WARD)

Call Of Duty, deporte profesional

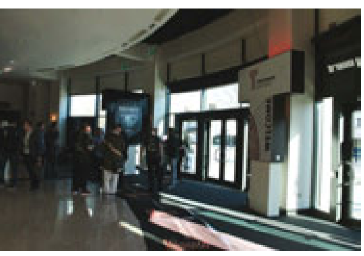
→ Durante el Campeonato Europeo de Call Of Duty nos encontramos con Joseph Cecot, diseñador de multijugador en Infinity Ward. Y aprovechamos para preguntarle sobre el peso cada día más relevante que tiene el deporte virtual en el diseño y el éxito de la franquicia Call Of Duty

¿Vienes a menudo a este tipo de eventos? ¿Les sacas provecho?
Me he vuelto asiduo hace poco, sí. En parte, vengo por placer, porque es alucinante ver nuestro juego llevado a este nivel. Los profesionales son increíbles. Pero también vengo porque mola bastante observar el uso que le dan a las características que hemos metido en el juego, las generales y las de deportes virtuales, verlas funcionando en un evento de este calibre es impresionante.

Algunos de las principales disciplinas del deporte virtual llevan mucho tiempo en vigor, como *Quake 3*. ¿Cómo es la presión para estar en la cumbre en algo como *Call Of Duty*, que se devora a sí mismo cada año?
Siempre estamos atentos a lo que está pasando en el mercado, y contemplamos múltiples factores que nos permitan cambiar el juego para que siga siendo actual. Cierto, sacamos uno al año, somos conscientes de ello, y es la principal razón por la que hay una competición interna entre los estudios de *Call Of Duty* para ver quién saca el juego más original y con mejores cambios. En parte se trata de mantener esa frescura y en parte nuestras ganas de mejorar constantemente. Incluso a sabiendas de que tenemos un producto de calidad entre manos y que nuestros fans lo adoran, en últimas siempre estamos compitiendo entre nosotros.

¿Son distintas las reacciones que os transmiten los jugadores profesionales?
Los jugadores profesionales son muy diferente de nuestro público tradicional





u ocasional. Todos son apasionados, pero ambos sectores buscan cosas distintas en nuestros juegos. Los jugadores profesionales quieren juego limpio hasta donde sea posible, así que trabajamos pendientes de ellos para excluir ciertos segmentos o modificar otras partes teniéndoles en mente. No saco tanta respuesta de estos eventos como la que obtengo internamente, cuando les tenemos más a mano.

¿Cómo afectan estas respuestas al desarrollo del juego? ¿Es algo que tenéis en consideración desde el principio o que se deja para cuando ya está en la calle?
En el caso de *Call Of Duty: Ghosts*, casi todo fue poslanzamiento. Teníamos un juego para múltiples consolas, con un sistema bello, estable y equilibrado y, al término de la producción, metimos a los jugadores profesionales para ver lo que querían. Trajimos a la gente de los podcast para que jugasen, y el juego ha evolucionado desde entonces. Hemos sido bastante vivos a la hora de mantener este ciclo de

Debajo Siege y Octane fueron los mapas más populares del campeonato.





NAUGHTY DOG PIERDE A SU DIRECTORA CREATVIA, AMY HENNIG, QUE HA FICHADO POR EA/VISCERAL



retroalimentación en movimiento desde la salida del juego.

¿Puedes dar ejemplos específicos de estos cambios?
En pequeños detalles, como nuestro intento de condensar los elementos en pantalla para darle más espacio al juego. En la lista de muertes, por ejemplo, era difícil ver lo que estaba pasando en competición, porque no podías ver quién estaba acabando con quién. Hemos añadido otras cosas, como el Modo Oráculo, que permite a los podcasters hacerse una idea que están haciendo todos los jugadores en todo momento, algo que facilita las cosas al espectador y que hace les ayuda mucho. Se trata, sobre todo, de pensar cómo puede presentarse mejor el juego a los espectadores.

El PC ha dominado el deporte virtual durante los últimos años. ¿Crees que las consolas podrán cambiar esta tendencia?
Yo, personalmente, he crecido viendo a Thresh y a algunos de los grandes desde que salió *Quake* hasta llegar a *Quake III*. Era muy fan de *Quake*, pero recientemente, entre los *Halo* y demás, las consolas ya se han convertido en algo mayoritario, y están aquí para quedarse. Eso no quita para que sigan *League Of Legends* y otros títulos donde teclado y ratón son la combinación ideal. Creo que las consolas tienen un umbral de acceso más abierto.

> “Los profesionales son muy distintos de los jugadores ocasionales. Todos son apasionados, pero cada uno busca algo distinto”
> Joseph Cecot, diseñador de Infinity Ward

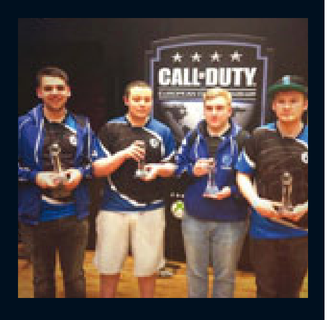
Arriba Público en vivo para competiciones en vivo. La frontera entre deporte virtual y real se diluye en Occidente.

Debajo *Call Of Duty: Ghosts* tiene una buena base en el mundo eSports.

Los más fantasmas

→ Ave, TCM Gaming, europeos supremos de *Call Of Duty*

DURANTE DOS DÍAS de competición en directo en el Estadio Twickenham de Londres, 26 equipos profesionales de toda Europa pelearon por hacerse con su plaza en el Campeonato del Mundo y la oportunidad de ganar 720.000 euros en premios en metálico. La final transcurrió en casa: entre TCM Gaming y Epsilon eSports, tras haber despachado la dura competencia de belgas y rusos. Al final, TCM Gaming se alzó con la victoria al mejor de cinco mapas y representarán a nuestro continente en los mundiales como justos campeones.





→ AMAZON FIRE ES MITAD CONSOLA ANDROID, MITAD CENTRO MULTIMEDIA, Y NO TIENE FECHA PARA EUROPA

A PIXELAZOS
Javi Sánchez versus la industria



La falta de reflejos de los editores

***Titanfall* debutó con 700.000 copias en sus primeros días, ayudando a vender unas cuantas Xbox One. Y Sony ha desvelado que *Infamous: Second Son* ha superado el millón de copias en nueve días. En primavera, un *Infamous*.** El éxito del juego de EA se esperaba, claro, pero lo del juego de Sucker Punch demuestra que los jugadores están ávidos de experiencias next-gen. Se han gastado una pasta en comprar consolas nuevas, solo para encontrarse que no hay nada saciante con qué alimentarlas.

Los grandes editores han subestimado el cambio de generación, algo que demuestra que pagan a sus grupos de presión para nada: tanto ADESE (aunque España, en crisis, no cuenta) como sus equivalentes extranjeros manejaban encuestas y estudios bastante interesantes, meses antes de la llegada de la next-gen. En esa documentación (y en equivalentes desde 2012) quedaba muy claro que parte del descenso en ventas de juegos venía por el hastío con esta generación. Y, sin embargo, a la hora de la verdad, son los editores los que no han respondido: ports a medio cocer, versiones seminuevas, y un par de exclusivos han dejado a las grandes por debajo de Sony y Microsoft, que se han esforzado en nutrir de títulos propios, o negociados, a sus máquinas. El caso de EA ignorando a PS4, y Xbox One con el juego del Mundial de Fútbol porque "no esperaban que fuesen a vender tanto", es casi una declaración extensible al resto. Fíjense en Gearbox: acaba de anunciar una "pre-secuela" de *Borderlands* solo para consolas actuales porque no ven "público suficiente" en la next-gen. ¡Morcillas! si más de 11 millones de consolas en un trimestre no es una buena señal, entonces nada lo es. Sencillamente, no han sabido leer el mercado. Bueno, excepto Gearbox: amo *Borderlands*, pero Randy Pitchford tiene un morro tan grande que se ve desde la ventana de mi casa. Donde dice lo del público, hay que leer "me cuesta dos duros poner a 2K Australia a hacer una expansión más o menos currada de *Borderlands 2* y llevarme el mérito".

> Sony está vendiendo la next-gen como nadie

También hay que admitir que parte de la culpa la tiene un hábito que hay que quitarse de encima cuanto antes: el E3. Casi todas las compañías han retrasado catálogo o dedicado todos sus recursos a anunciar sus novedades en la feria californiana, siguiendo esa máxima estúpida de que la campaña navideña comienza en el E3. Y ya veremos cuántos de sus juegos resultan exclusivos de la next-gen. Así las cosas, que no lloren luego si Warner es una de las grandes triunfadoras de la próxima campaña por sacar un *Arkham* exclusivo.

Es cierto que no se puede dar la espalda de golpe a ciento y pico millones de jugadores (los de PS3 y Xbox), pero también cabe preguntarse, y tienen los recursos para saberlo, cuántos juegos compran ya esos jugadores y cuántos tienen a las consolas cogiendo polvo, mientras cada uno de los dueños de las consolas nuevas está ansioso por justificar su inversión. Si el jugador medio puede comprar Watch Dogs para su vieja máquina, y el *hardcore* siente que la versión *next-gen* está rebajada por ser multiplataforma, algo están haciendo mal. Y no lo digo solo por Ubisoft, que al menos ha anunciado un *Assassin's Creed* exclusivo, sino porque ese intento de complacer a todos no le hace bien a nadie. El hardware viejo ya no puede con según qué cosas (el último *Need for Speed* es la prueba) y cada dólar que te gastas en sacar un juego en las dos generaciones, es un dólar que le quitas al de la next-gen para que sea grande.

Por eso no me sorprenden las ventas de *Infamous*. La franquicia nunca fue gran cosa, pese al cariño que le tiene Sony, pero al menos *Second Son* parece algo distinto, digno de la consola nueva. Y, sobre todo, un juego que no puede jugarse en ninguna otra máquina.

Javi Sánchez observa la guerra de consolas sentado sobre su PC.

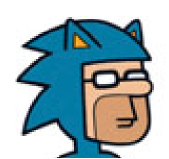


Que Titanfall salga en 360 es un error, un gol en propia meta que manda un mensaje erróneo al jugador.

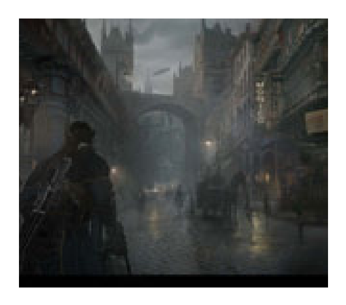
OCHO CON NUEVE

John Tones

Acerca de si los indies están aquí para salvarnos



Si me hacen el favor de revisar los análisis que me han tocado este mes van a encontrar mi ración jugable de este número muy monográfica: el tronado disparate ragdoll *Goat Simulator*, el delicioso juego de perspectivas de *Monument Valley*, las nuevas encarnaciones del magistral *Fez*, la sensacional sencillez del puzle *Threes* y el chispeante sabor a 2D peceras de los noventa *Platformines*. Abarcan un amplísimo arco de estilos, enfoques y formas de jugar que dan una visión no completa, pero sí variada, del panorama indie actual: de triunfos absolutos del genio creador contra viento y marea a estudiados pasatiempos matemáticos de diseño visual y mecánico sin tacha; de exhibiciones *arties* absolutamente para todos los públicos a experimentos de metahumor gamberro para iniciados. Todo un abanico de posibilidades que se dan de bruces con la realidad de la industria: mirad el reportaje en el que revisamos una de las esperanzas blancas de los Triple A institucionales, *The Order*. Son referencias a mecánicas de la generación pasada (o más allá, como en el caso de los QTE, un gimmick que en Dreamcast ya estaba agotado), promesas de nieblas muy realistas y expresiones faciales muy verídicas. Son lo "Cinematográfico" como aspiración absoluta... Hemos hablado de todo eso en multitud de ocasiones como señales inequívocas de que a este caballo moribundo alguien necesita pegarle un tiro, pero es en una revista mensual como ésta, donde se hace un repaso más o menos equidistante de lo más destacado de cada mes, cuando las diferencias se revelan más notorias: toda la creatividad del medio, parece una cuestión más o menos insoslayable, se aglutina en el lado *indie* de la producción mensual de forma casi casi invariable.



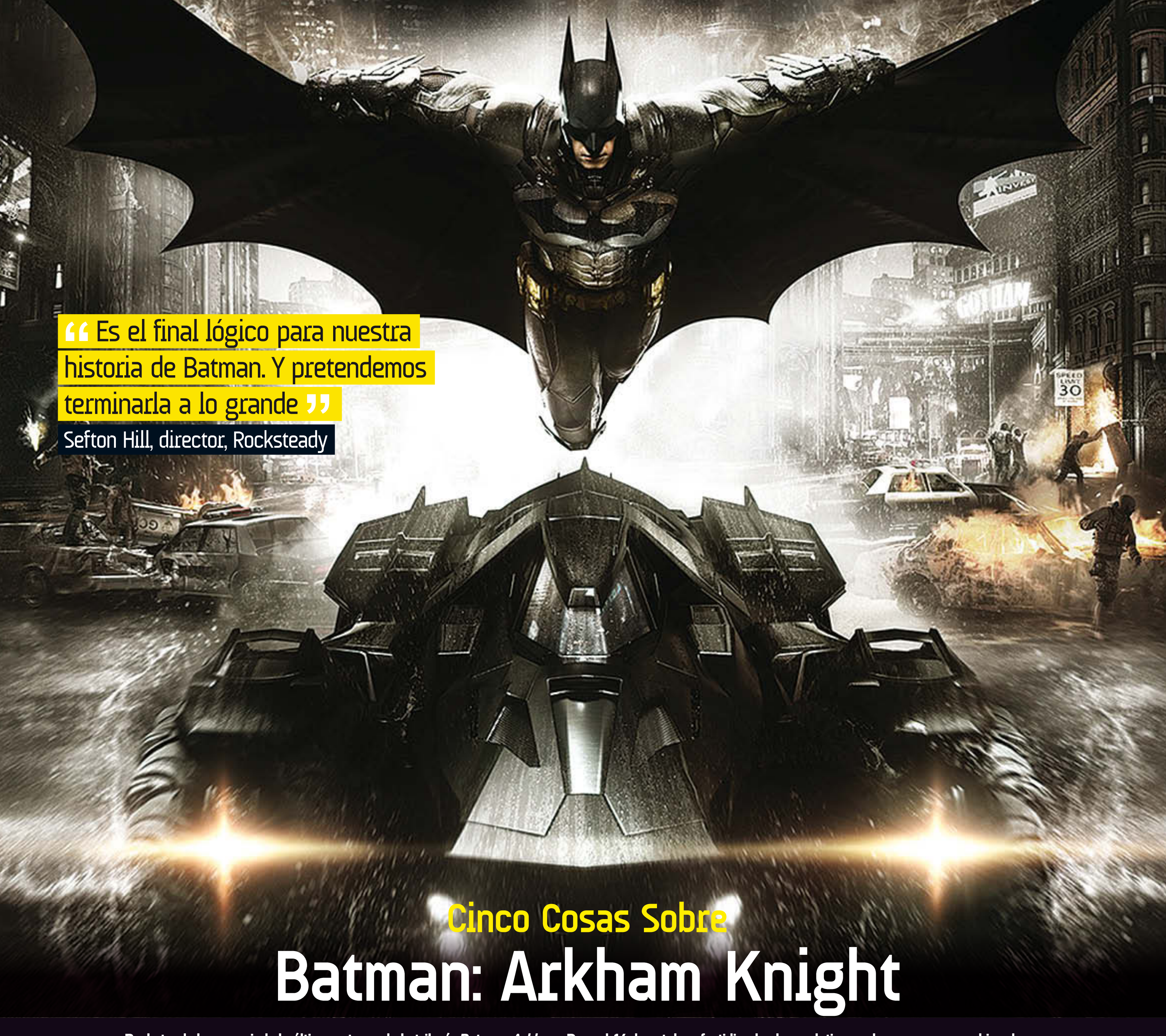
A ver, que bonito, lo que se dice bonito, sí que es. Como una top model con la cara lavá.

> Necesitamos blockbusters porque, entre otras cosas, la tecnología progresa gracias a ellos: los primeros pasos de cada petardazo gráfico se dan con motores muy caros de desarrollar.

No voy a adoptar aquí la típica postura anti-blockbusters. Necesitamos blockbusters porque, entre otras cosas, la tecnología progresa gracias a ellos: los primeros pasos de cada petardazo gráfico se dan con encarnaciones de motores muy caros de desarrollar. A su vez, muchas de las maneras de jugar que hoy son masivas (diversas formas de multijugador y no el mero, más allá del clásico, uno contra uno) han nacido en las alcantarillas del desarrollo, a golpe de mod extravagante o de experimento clandestino entre indies. Pero reconozcamos que, a veces, sin el apoyo de una compañía que esté dispuesta a financiar la investigación y desarrollo de una aplicación tecnológica que exige tiempo, artilugios como los dispositivos portátiles no habrían sido posibles. Otra cuestión es que, gracias a Internet y a nuevas formas de financiación de proyectos independientes, como el crowd-funding, tecnologías que antes solo se pagarían desde entornos industriales hoy abracen el desarrollo independiente. Oculus Rift, por ejemplo, un artilugio que hace unos pocos años imaginábamos desarrollado en el contexto de una gran (y malvada) corporación informática.

Los tiempos están cambiando, está claro. Los blockbusters están a punto de ser vistos, incluso a ojos de los jugadores que no buscan complicaciones y que hasta hace poco rechazaban lo indie como un reducto para la experimentación y la inaccesibilidad, como sexagenarios a los que se intenta agradar con una sonrisa de complacencia. Desde aquí siempre vamos a estar a favor del progreso del medio, de la locura, del riesgo y de la diversión, es decir, en estos momentos, de la producción independiente, pero hay que decir que sí, a veces también echamos de menos la creatividad y brillantez del mainstream de hace no demasiado. Cuando había espacio para las series medias, cuando los nombres de Sega, Nintendo y Sony no eran sinónimos de complaciencia y repetición. Cuando los juegos eran gigantescas odas a la imaginación, al riesgo y al desafío a lo establecido. Todo eso que ahora tenemos que ir buscando en estudios suecos de dos personas o en producciones para pantalla táctil hechas en dos tardes y con cuatro perras, pero con una ilusión y una desbocada furia adolescente que sigue proporcionando oxígeno a un medio que, para sobrevivir, va a tener que atomizarse en cientos, miles y millones de producciones de presupuesto ínfimo.

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.



“Es el final lógico para nuestra historia de Batman. Y pretendemos terminarla a lo grande”
Sefton Hill, director, Rocksteady

Cinco Cosas Sobre

Batman: Arkham Knight

Rocksteady ha anunciado la última entrega de la trilogía *Batman: Arkham*. Para el 14 de octubre, fastidiando el completismo a los que no se cambien de generación (salvo a los que la hemos jugado en PC, ba-da-bum-chss). *Arkham Knight* debutará en Xbox One y PS4 con un Batman que, aparentemente, lo tiene todo bajo control un año después de los eventos de *Arkham City*...

1 Rocksteady recupera el trono...
Origins no nos pareció tan mal, excepto porque era repetitivo, plano, gris, y poco más que una expansión extra de *City*. Vendida como juego único precisamente para dar tiempo a Rocksteady a que desarrollase con calma algo digno de la nueva generación. Antes hicimos el chiste, pero estamos a favor de que salten por completo. Rocksteady como vendeconsolas, quién lo iba a decir.

2 Por fin el Batmóvil...
El estudio ha declarado que la nueva generación les ha permitido hacer del Batmóvil una de las bases del juego. En la Gotham de avenidas y carriles que veíamos desde las azoteas de la prisión urbana de *Arkham City*. El estudio ha abierto la ciudad para que podamos recorrerla a todo trapo llamando al Batmóvil en cualquier momento.

3 ¿Quién es Arkham Knight?
Batman se va a enfrentar a su antítesis: Arkham Knight, un "nuevo" villano que viste como si a Tony Stark le hubiesen matado a los padres en el Callejón del Crimen. Las comillas son porque, a ver: odia a Batman, pero le imita, usa pistolas, lleva la cara completamente cubierta... Que Rocksteady diga lo que quiera: ¡es Susurro! El amigo de la infancia de Wayne, que aparecía por encima en *City*.

4 Lleva bastante tiempo en desarrollo...
Arkham Origins fracasó como adaptación de *Año Uno* (ni siquiera salvamos gatitos), pero ha servido para que Rocksteady meta contenido y tiempo en *Knight*... Y para que la gente acabase tan harta del Joker que no le echemos de menos en este juego. A cambio, por fin tendremos un enfrentamiento en condiciones con Dos Caras.

5 Es el último juego de la serie *Arkham*.
Rocksteady ha señalado que *Knight* es el final del camino para este Batman. “la conclusión lógica de nuestra historia”, según su director. “Y queremos terminarla a lo grande”. La documentación para las tiendas habla de un “final explosivo”, algo que esperamos que no se inspire en *The Dark Knight: Risas*. Al menos, sabemos que Warner está fortaleciendo a WB Montreal con grandes fichajes para futuros juegos del universo DC.



SE DICE ROLAZO

PARA NOSOTROS, EL BUEN RPG SE DENOMINA 'ROLAZO'. HAYA TIRADAS DE DADOS, ESPADAS O DRAGONES, LOS COMENTAMOS TODOS POR IGUAL



Ahora más que nunca, los desarrolladores tienen que demostrar lo que valen. Con las nuevas consolas ya en casa, los usuarios están ansiosos por conseguir esas experiencias progresivas que tanto caracterizan, supuestamente, la nextgen. Y si hay un género que siempre ha demostrado con su ambición, profundidad y sentido de la épica por qué merece la pena dejarse las perras, ese es el RPG.

En estos últimos años, hemos visto al concepto RPG expandirse hasta perderse en sí mismo y cuesta creer que donde antes había números y frases describiendo dragones, ahora hay wyvernos de verdad que vuelan sobre mundos fértiles creados de la nada pero que consumimos y exploramos con la misma profundidad con que se narran sus historias. Pocos géneros pueden presumir de tenerte 100 horas enganchado.

Por eso tiene sentido que nos paremos a pensar en los nombres que durante el próximo año (y pico) intentarán reformular la idea de RPG con la ayuda de la nueva generación. Acompañadnos, pues, en este viaje por tierras inhóspitas en busca de aventuras que no tienen fin. »





The Elder Scrolls Online

CONCEPTO ■ Puede que la versión online no sea el mismo tipo de juego que los superventas *Oblivion* y *Skyrim*, pero cuenta con sus propias armas para triunfar.

El pasado de Tamriel al descubierto

El combate funciona. No tiene esa solidez de los dos últimos *Elder Scrolls* (ni tantas de sus habilidades), pero esa vista en primera persona mientras reducimos la barra de vida del rival resulta familiar. Es uno de tantos elementos dispuestos para que el fan de Oblivion o Skyrim no se sienta perdido en tierra extraña. Otros cuantos se han modificado sobre la marcha pensando en ese jugador en potencia: algunos desde que se anunció el juego, que en sus primeros días presentaba una dirección artística más alegre, y otros incluso en las últimas semanas tras la beta (el juego final cuenta con animaciones más pulidas). Sin embargo, la duda persiste: ¿por qué el online? ¿Por qué coger uno de los rolazos monojugador más importantes y embarcarlo en una piel que, en apariencia, no le pertenece? Es la pregunta del millón que Bethesda todavía no ha sabido contestar, y eso que ha tenido casi siete años para hacerlo, los mismos que han pasado desde que se inició el desarrollo del juego. Ah, 2007: el año en el que *World of Warcraft* era el modelo a seguir, un mundo sin *League of Legends*, ni dominio del *free-to-play*, donde las cuotas de suscripción predominaban y las penúltimas »

Información

Al detalle

Plataformas:
PC, Mac, PS4, Xbox One
País:
US
Compañía:
Bethesda
Desarrollador:
ZeniMax Online Studios
Lanzamiento:
Ya a la venta
Género:
Dark Ages of Tamriel
Jugadores:
MMO

Perfil del proyecto

ZeniMax Online Studios ha tenido acceso directo al equipo de Bethesda responsable de los *Elder Scrolls* tradicionales, que les han transmitido toda la historia y mitología acumulada en su gran universo fantástico.

Historial

The Elder Scrolls Online
2014
(PC, Mac, Xbox One, PS4)

Apogeo

ZeniMax sigue creyendo en el MMO tradicional, en el modelo de *World of Warcraft* o *Everquest* (por citar dos veteranos longevos con buena salud). El tiempo dirá si apostar por el multijugador en una franquicia solitaria era el movimiento correcto.

» consolas estaban ni se planteaban el MMO como opción más allá de algún favor a Square. Todo el mundo quería hacer el nuevo *WoW* y, para Bethesda, el paso resultaba hasta cierto punto natural: si Blizzard había conseguido montar un imperio desde un juego de estrategia en tiempo real, ¿qué no podrían hacer en ZeniMax con la serie que, junto a *Mass Effect*, más ha hecho por normalizar el rol para el gran público?

Avancemos hasta el presente. Casi todos los rivales de *WoW* aparecidos en estos años han mordido el polvo, o se han tenido que cambiar al modelo gratuito con micropagos. En algunos casos, pese a la indudable calidad de su juego (*The Old Republic* o *Rift*). Y mientras, hasta Blizzard reconoce que los días de gloria de su juego estrella ya pasaron (es decir, solo gana montañas de dinero en vez de cordilleras de billetes). La versión online de The Elder Scrolls aparece en el peor momento posible: cuando a nadie le importa ya la etiqueta de *mataWoW* con la que esperaban venderlo. La competencia es bielorrusa, coreana, irlandesa y, sobre todo, gratuita. Además, aunque el juego supera a *Oblivion* en el aspecto gráfico (al *Oblivion* sin mods), los jugadores solo piensan en el salto adelante que supuso Skyrim, con un motor Creation que se comía todo lo hecho con el Gamebryo de su antecesor (*Oblivion* y los dos *Fallout* en primera persona).

¿Intimida todo esto a Bethesda? No. Ninguna saga rolera de videojuego ha sido nunca tan popular como lo es hoy *The Elder Scrolls: Skyrim*. Ha vendido más de 20 millones de copias, dejando un caldo de cultivo fenomenal para este *TESO*.

/// De ahí los cambios. Esta versión final presenta dos de los pilares de la saga: paisajes de ensueño familiares para cualquier fan de la saga (los miembros del Pacto Ebonheart pueden pasar en su primera media hora del stendhalazo de *Morrowind* a las familiares nieves perpetuas de *Skyrim*) y personajes con pinta de poca broma. Quizás el problema de este enfoque es que nos provoca una especie de valle inquietante: el jugador novato se tirará las primeras horas frustrado al no poder manipular objetos o desvalijar un cadáver hasta dejarlo en ropa interior. La lógica y las limitaciones del MMO saltan cada pocos segundos rompiendo la ilusión de que estamos ante otro maravilloso *Elder Scrolls* tradicional.

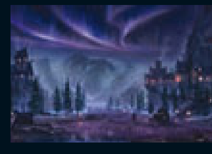
Nada que unas horas en este Tamriel pretérito no solucionen, aunque los cortocircuitos entre ambos géneros son constantes: nuestras monturas son lentas y torpes, porque han de ganar experiencia; el combate es una falsificación sin física (pero también sin retardo, incluso en su primer fin de semana oficial) y, aunque el remedo de combate físico sea más o menos satisfactorio, nuestras habilidades especiales tienen contador y están dispuestas en barra, convirtiendo los encuentros

> "No queremos que los jugadores se preocupen de a qué partes del juego tienen acceso: con nuestro sistema, se lo llevan entero"
>
> MATT FIROR, ZENIMAX ONLINE STUDIOS

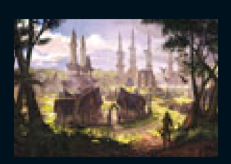


■ Pese a que no resulta tan dinámico como los MMO de tiros, el combate entre grupos de *The Elder Scrolls Online* es una maravilla en comparación a lo que ofrecen sus hermanos de género fantástico.

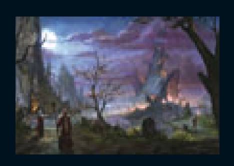
En pie de guerra
¿Con cuál de las facciones te identificas más?



Ebonheart Pact
Apostamos a que va a ser de las más pobladas, aunque solo sea porque su territorio natural comprende tanto Skyrim como Vvanderfell (*Morrowind*). Y la Ciénaga Negra de los Argonianos. En realidad, las tres razas (Argonianos, Dunmer y Nórdicos) no se pueden ni ver, pero mejor aliarse que sucumbir ante…



Aldmeri Dominion
Si has jugado a *Skyrim* ya les odias. Controlan el sur de Tamriel: Summerset Isle, Valenwood y Elsweyr. Hogares de, respectivamente, los Altos Elfos, los Elfos del Bosque y los Khajiitas. ¿Qué falta en esta Alianza? Humanos. Porque les odian casi tanto como nosotros a los presuntuosos Altos Elfos.



Daggerfall Covenant
Nuestra favorita (aunque estemos jugando como Ebonheart): los Bretones de High Rock, los exóticos Redguard de Hammerfell, y los Orcos (Orsimer, seamos correctos). La gente guapa de verdad juega con los Daggerfall, lo pone en uno de los Elder Scrolls. En serio. Oh, y luego están los Imperiales, que no están adscritos a ninguna facción, pero quién quiere jugar con ellos.





■ DERECHA: Los creadores de TESO son en buena parte EXMythic, estudio de Dark Age of Camelot, una joya del PVP masivo recuperada parcialmente en la región de Cyrodiil. DEBAJO: *El modelo de suscripción resulta bastante espinoso, pero si consiguen entregar nuevo contenido a buen ritmo, podrán justificarlo.*

SE DICE ROLAZO

El mayor atractivo de TESO es la Guerra de Alianzas, donde los jugadores se enfrentarán en grandes batallas o pequeños subterfugios para hacerse con el trono.



en la habitual secuencia de números de los MMO (aunque por fortuna, han reducido los tiempos de refresco con respecto a la beta). Es decir, el juego *es* un MMO, aunque permita enfrentarlo como lobo solitario. Está alejadísimo de los parámetros que espera un jugador de *Skyrim*, sobre todo los pobres ladrones y asesinos: el sigilio y el MMO no se llevan bien.

A cambio, la ambición de *TESO* es mayor que la de cualquiera de sus predecesores más famosos, al presentar todas las regiones de Tamriel, aunque en una escala asequible (*Arena* ya era increíblemente vasto, y *Daggerfall* era una locura de más de 100.000 kilómetros cuadrados en la que podías caminar durante dos semanas de tu vida real sin ver el final del mapa) por aquello de poder cruzarnos con gente y no recorrer los desiertos de Hammerfell durante días. Aún así, estamos hablando de más de 650 kilómetros cuadrados, unas 10 veces más que lo que ofrecía *WoW* en su primera versión. Y mucho más grande que, claro, *Oblivion* o *Skyrim*.

El respeto a sus regiones también sorprende gratamente, sobre todo en las exóticas de los Ebonheart, donde choca encontrarse con los guardianes de la diosa Almalexia (a la que uno de nuestros personajes mató mil años después en *Tribunal*) o recorrer una Skyrim despoblada de dragones.

Y luego está Cyrodiil. La región central (la de *Oblivion)* donde las tres facciones tienen sus fronteras comunes. Que será escenario de batallas masivas para controlar la capital de Tamriel y nombrar Emperador: la Guerra de Alianzas. Y donde The Elder Scrolls Online se convierte en su propio juego, no en una simulación de los ya existentes. Atentos, que vienen curvas.

Cyrodiil está llamada a ser el hogar más o menos permanente de la gran mayoría de los jugadores, el lugar donde sucede la acción de verdad y donde se justifican la suscripción, el online y demás cuestiones previas. La región está repleta de fortalezas y puntos de interés que generan beneficios para nuestra facción, con lo que imaginamos que en pocas semanas casi todo el mundo se dedicará a guarnicionarlas... O atacarlas con potentes máquinas de asedio, a riesgo de reducirlas a escombros y tener que invertir recursos en poder defenderlas de posibles contraataques. Algo que resultará más sencillo si también nos hacemos con el control de poblados, minas o molinos y granjas, que mantengan suministradas nuestras fortalezas. Aquí es donde reside la grandeza y la diferencia de *Elder Scrolls Online*, y donde más ganas tenemos de meternos una vez hayamos pateado un par de semanas todo lo que tiene que ofrecer al jugador antisocial.

Hay 18 fuertes en total, seis por territorio de facción. Conectados por vías de tránsito que aumentarán la velocidad de los propietarios actuales. Cuantos más fuertes controle tu facción, más cerca estará del trono. Una vez »

que tu facción controle la capital, el jugador con más Puntos de Alianza (el que más haya repartido a los de las otras) será coronado automáticamente Emperador de Tamriel. Pensadlo un momento: cientos de jugadores enfrentándose bajo lluvias de flechas y hechizos, con máquinas de asedio retumbando por todas partes. La Guerra de Alianzas es pura épica, y el arma secreta por el que *TESO* no tiene que preocuparse por sus diferencias con el monojugador. Ésta, queridos lectores, es la razón por la que existe este MMO.

Y la razón por la que Bethesda fichó a uno de los responsables de *Dark Ages of Camelot*, un juego que hace años nos puso los dientes largos con las posibilidades del género. Y que hoy tiene justa continuación en Cyrodiil. Frente a la Guerra de Alianzas, las batallitas del resto (excluyamos a *EVE* de esa lista, eso sí) se quedan en juegos de niños. Y, además, proporciona un entorno épico a los antisociales: en Cyrodiil hay guerra, sí, pero también ciudades, misiones propias y, en general, tanto contenido como en el resto de las regiones. Con la diferencia de que, en vez de encontrarnos un puñado de Daedras, lo mismo nos topamos durante nuestras aventuras con una encarnizada batalla en la que no estamos a salvo: toda la región es PvP. Con detallitos como misiones diarias en las que se nos encargará asesinar a otros jugadores, en misiones comando tras las líneas enemigas. No hace falta ser un superhombre, cada esfuerzo cuenta. Inserte aquí su eslogan: la Guerra de Alianzas salpicará, a su manera, a todos los jugadores. Incluso los artesanos tendrán buenas razones para pasearse por la zona bruta.

/// Tal vez por eso hemos notado otro cambio importante respecto a la beta: ahora subimos más rápido los primeros niveles, imaginamos que para poder acceder cuanto antes a la juerga padre, y no sentirnos confusos por la sensación de más de lo mismo del resto: Bethesda tiene 30 días para convencer a los jugadores que hayan comprado el título de que se queden y pasen por caja, por lo que es indispensable que superen cuanto antes ese primer estadio de aprendizaje. Desde luego, unas búsquedas que en su mayor parte consisten en ir de un lugar a otro pulsando la tecla E no lo van a conseguir. Ni la constante reaparición de enemigos (otro de los males necesarios del género: si miles de personas pasan por una zona antes que tú y no hay *respawn*, estarías jugando a *El Osario Online de Elder Scrolls*).

Sin embargo, ese viaje hasta el los niveles con dos dígitos son necesarios, en un juego que permite un combate más o menos activo. Si olvidamos lo de las habilidades, nos encontramos con un sistema de bloqueos y

WARCRAFT NO SE RINDE

¿Puede Warlords Of Draenor devolverle la gloria a WoW?

World Of Warcraft cumple diez años en noviembre, un aniversario que pretenden celebrar con su quinta expansión, *Warlords Of Draenor*. Aunque ya no tienen la fuerza de 2010 (12 millones de jugadores), todavía quedan unos 8 millones de adictos en Azeroth, y la expansión pretende que sus viejos amigos vuelvan. *Draenor* presenta una renovación gráfica antiarrugas, nuevo límite de nivel (100), y el contenido esperable entre raids, mazmorras nuevas y jefes imposibles. Sobre todo, introduce un nuevo continente, el epónimo Draenor, y un par de trucos cogidos del popular *Minecraft*, como la posibilidad de construir nuestros propios edificios. Que podremos poblar con seguidores reclutados entre los personajes no jugadores, casi un guiño a los orígenes de *Warcraft* como juego de estrategia. Como mínimo, en Blizzard se aseguran otro añito de fidelidad de los jugadores ya existentes.



■ Tenemos la impresión de que Bethesda ha empezado con las suscripciones porque siempre puede dar el salto al freemium. Dentro de dos meses veremos cifras.

■ El combate físico es dinámico, bastante satisfactorio y funciona sin retardo notable. Quizás es el elemento mejor traducido desde la versión offline. ■ Los años de desarrollo han visto como los MMO tradicionales (y TESO quería ser uno de ellos) se han ido apagando según surgían nuevos modelos en el sector. ¿Es WoW el rival real? ¿O más bien deberían temer a fenómenos como League of Legends?



“La gente lo verá como un buen juego de rol y un buen Elder Scrolls al que puedes jugar con los amigos, no como un MMO”

BRIAN WHEELER, ZENIMAX ONLINE STUDIOS

porrazos bastante majo, en el que incluso podremos abrir hueco en las guardias, rodar por el suelo para esquivar ataques de área y otras perlas más cercanas a la acción de verdad que a los juegos de chatear con elfas.

Y que, además, respeta otro de los cánones de la serie: cuanto más y mejor uses tus habilidades, más subirán de nivel, y tú con ellas. Medir los tiempos en vez de dedicarse a aporrear los numeros del teclado tiene su recompensa en un juego donde no hay puntos de experiencia tradicionales. Olvídate de las macros. Sin embargo, todo ese placer que encontramos en el cuerpo a cuerpo se pierde al usar un arco, que cuenta con un sistema tan directo como poco satisfactorio. Entre eso y el mal funcionamiento del sigilo antes mencionado, está claro que está Tamriel no es lugar para asesinos y arqueros.

Los magos, sin embargo, lo pasarán en grande: no solo tienen los mejores efectos especiales, claro, sino que además pueden invocar daedras menores casi desde el principio, convirtiéndose poco a poco en su ejército de una sola persona.

///Nuestro protagonista escogido de entre las 10 razas es un Redguard (sí, otra vez) de espada y escudo, dedicado principalmente a soltar mandobles. Aún no hemos avanzado mucho, pero es porque en las ciudades de *TESO* ya hay buena cantidad de gente haciendo *flashmobs* y demás mongoladas. De paso, son los únicos sitios donde la latencia puede ser notable (es complicado dar veinte pasos sin encontrarte una nueva misión). Aunque las búsquedas sean pochas, es justo reconocer que en *The Elder Scrolls Online* hay contenido (y territorio) como para un par de vidas. Sobre todo superada la primera región-tutorial, cuando llegamos a la capital de nuestra facción y nos damos cuenta de todo lo que tenemos por delante. Si a eso le sumamos que el trastorno obsesivo-compulsivo del jugador medio nos impide avanzar sin haber resuelto todo lo que nos proponga la gente (o haber encontrado esa nueva localización, o localizando tesoros y cumpliendo misiones de los Gremios), el resultado es que podemos tirarnos días mapeando cada centímetro cuadrado en busca de sus secretos.

No somos los únicos. Casi todos los jugadores con los que nos hemos topado van a lo suyo, sin abrirte un chat ni llenar la pantalla de líneas en mayúscula y mala ortografía. En las mazmorras en las que hemos jugado en colaboración con otros, el trato ha sido muy correcto. O tenemos mucha suerte, o los primeros habitantes de esta Tamriel son gente curtida. Puede que todo ello sea, al final, un efecto positivo de ponerle una barrera monetaria de entrada.

Pero también toca preguntarnos, otra vez, si este híbrido entre varios géneros, alejado de la saga tradicional (incluso en el tiempo) puede permitirse un modelo de pago mensual. Ninguno de los que escribimos Games somos habituales de los rolazos masivos más allá de la obligación profesional. Pero sí es cierto que, tras unas cuantas horas más o menos confusas, llega un momento (y un lugar: Cyrodiil) en el que la idea de quedarnos a vivir en *esta* Tamriel no nos resulta del todo extraña. El próximo mes os contaremos hasta qué punto esta sensación se ha hecho, o no, fuerte.

Mapas y lugares

Los dos primeros *Elder Scrolls* presentaban una escala absurda: miles de kilómetros generados artificialmente hasta la desaparición del juego. *The Elder Scrolls Online* es grande, pero dentro de un orden.

- The Elder Scrolls I: Arena 6.000.000 km2
- The Elder Scrolls II: Daggerfall 161.600 km2
- The Elder Scrolls III: Morrowind 25 km2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion 41 km2
- The Elder Scrolls V: Skyrim 37 km2
- The Elder Scrolls Online 663 km2



■ ARRIBA: Esos cascos nos suenan de algo… ¿Habrán recibido esos soldados algún flechazo en la rodilla?

THE WITCHER 3: WILD HUNT

CONCEPTO ■ *The Witcher 3* sigue la aventura de Geralt de Rivia, el protagonista de las novelas fantásticas de Andrzej Sapkowski

TODA ACCIÓN TIENE UNAS CONSECUENCIAS, BUENAS Y MALAS

INFORMACIÓN

AL DETALLE

Formato: PC, PS4, Xbox One
Origen: Polonia
Publisher: Warner Bros. Interactive Entertainment
Developer: CD Projekt RED
Release: Feb 2015
Genre: Action RPG
Players: 1

PERFIL DEL DESARROLLADOR

CD Projekt RED es el estudio responsable de los mejores juegos polacos jamás hechos. Ya demostraron sus capacidades con el primer *The Witcher* y, tras cerrar su saga, darán el salto a *Cyberpunk 2077*, que en lugar de basarse en un libro, lo hace en un juego de rol de mesa.

HISTORIAL

The Witcher
2007 [PC]
The Witcher 2: Assassins of Kings
2011 [Mac, PC, 360]

APOGEO

The Witcher 2 demostró que el estudio comprendía perfectamente el mercado del PC y que sabía sacarle un rendimiento imposible a los compatibles. Sigue siendo unos de los juegos más bonitos que hay.

Puede que *The Witcher 3* se haya ido a 2015, pero sigue siendo una tormenta en el horizonte. Tiene el potencial suficiente para llevar el hardware de Xbox One y PS4 a sus límites gracias al motor propietario de CD Projekt, el RED engine 3, que supuestamente renderiza entornos y personajes con una calidad que hace justicia a los mundos de ficción de Andrzej Sapkowski. Hemos tenido la oportunidad de hablar con Michal Krzeminski, productor de arte en el estudio, sobre cómo su juego aborda las mecánicas que todo jugador espera de un RPG y a qué metas apunta con su nueva y poderosa tecnología.

HAS ASEGURADO QUE EL JUEGO TIENE 36 FINALES DIFERENTES, 12 CIRCUNSTANCIAS MUNDIALES Y 3 EPÍLOGOS JUGABLES. ¿PUEDES ACLARARNOS CÓMO SE AJUSTA A TANTAS OPCIONES?

Elecciones y consecuencias. Es algo que hemos popularizado y en lo que ponemos mucho énfasis desde que empezamos la saga The Witcher. Fundamentalmente, tienes que tomar una decisión (o no, que no elegir también es una elección) y aceptar las consecuencias. Es una mecánica que nos permite introducir muchos momentos en la jugabilidad, algo que influye en el mundo y que determinará más adelante uno de los muchos finales cuando terminas la historia principal. Tenemos ciertas decisiones clave difuminadas por todo el juego y culminan en eso. Todo está conectado y está hecho de forma no intrusiva, de modo que algunas veces no sabrás ni que estás haciendo una elección realmente importante. Como la vida misma.

LITERALMENTE

THE WITCHER no es la única saga inspirada en la literatura local del estudio. Los juegos de S.T.A.L.K.E.R. tienen sus raíces en Rusia, en una novela llamada *Picnic Extraterrestre* (escrita por los hermanos Strugatsky). *Metro 2033* y *Metro: Last Light* también surgen de la pluma de un autor ruso (Dmitry Glukhovsky) y sus novelas homónimas. Emplear la literatura como material de partida es algo realmente habitual en los medios audiovisuales, y no solo el cine empieza a destacar por sus grandes adaptaciones.

> "GERALT ES UN GUERRERO DE ÉLITE QUE CAZA BICHARRACOS PERO QUE ES IGUAL DE BUENO RESOLVIENDO OTROS PROBLEMAS"
> MICHAŁ KRZEMIŃSKI PRODUCTOR DE ARTE

EN MUCHOS OTROS RPGS, PARTE DEL ATRACTIVO RESIDE EN LA HABILIDAD DE CREAR TU PROPIO PERSONAJE, PERO GERALT TIENE SU IMAGEN ACUÑADA. ¿CÓMO OS DIFERENCIA DE OTROS JUEGOS TENER UN PROTAGONISTA FIJO?

Ja. Podría darle la vuelta a esta pregunta y decir que en muchos otros RPG parte de su atractivo está en el protagonista fuerte y bien definido, que es increíble y del que no quieres cambiar nada más allá del peinado. Piensa en Batman, en Darth Vader, en Lara Croft... Todos vemos a Geralt como un tío guay porque es guay, es un brujo, es un guerrero de élite que caza monstruos y que es igual de bueno a la hora de resolver problemas.

MUCHOS SUELEN COMPARAR LA SAGA THE WITCHER A THE ELDER SCROLLS, ¿CONSIDERÁIS ESTA COMPARACIÓN RELEVANTE? ¿APUNTÁIS A LA MISMA AUDIENCIA QUE BETHESDA?

Esa es una pregunta con algo de trampa, ¿eh?. En su núcleo, los dos son RPGs y hay un montón de puntos en común. Sin embargo, cuanto más profundizas, más diferencias vas a ver. Al final, creo que Skyrim y The Witcher 3 son juegos opuestos. Skyrim es un sandbox con un mundo abierto al que se le meten unas mecánicas y se juega con ellas. The Witcher 3 se centra en la historia, es la columna vertebral del juego y en torno a ella está ese mundo abierto gigantesco con tantas cosas que hacer. En términos de audiencia, bueno, no es que si te gusta la saga The Witcher no te vaya a gustar The Elder Scrolls (u otros juegos por el estilo). Te pueden gustar ambos por lo que ofrecen y beneficiarse de sus cosillas.

¿QUÉ OS HA PERMITIDO HACER EL HARDWARE DE NUEVA GENERACIÓN QUE NO PODRÍAIS HABER HECHO EN CONSOLAS ANTERIORES?

No hay una cosa en concreto que la nueva generación nos haya permitido hacer, sino un montón. En esencia, el juego se ve asombroso, tenemos una jugabilidad continua sin tiempos de carga (todo ese trabajo se hace mientras juegas, ves vídeos, etc.), unos efectos que antes no eran posibles y así hasta dar una lista larguísima de cosas. Todo esto constituye un mundo gigante y rico con una miríada de cosas por hacer, con aventuras, misiones, monstruos y eventos que podríamos decir que son casi ilimitados.



■ DENTRO: *The Witcher 3* pondrá a Geralt al límite cuando tiene que pelearse con monstruos que... ¿Qué puñetas es ese bicho, por cierto? Se parece al cantante de Cradle Of Filth.

■ TIERRA: El juego ha presumido de tenerla más grande que *Skyrim* (un 20% más, para ser exactos) pero el tamaño no lo es todo, Geralt.

CHILD OF LIGHT

CONCEPTO ■ Aurora entra en un mundo donde la Reina de la Noche ha secuestrado al cielo. Es todo una metáfora sobre hacerse mayor y es precioso.

DEMOSTRANDO QUE EL UBIART FRAMEWORK TIENE MÁS DE UN AS BAJO LA MANGA

No hay suficientes juegos pintados o dibujados a mano, y eso es una auténtica pena. Si echamos la vista atrás y vemos lo mucho que gustaron *Rayman Origins* y *Rayman Legends*, está claro que el motor UbiArt Framework, y los juegos hechos a mano en general, tienen una audiencia receptiva y fiel. Y ya estábamos empezando a echarlos de menos cuando vimos *Child of Light,* un título que parece estar explotando su tecnología al máximo y que encontramos realmente reconfortante.

Cada nivel está diseñado por unos ilustradores que trabajan muy de cerca con el director de arte, que de sus bocetos extrae cómo deberá lucir el mundo y cómo se tendrá que sentir al jugarlo. El proceso involucra tanto a artistas digitales como 'físicos', teniendo ambos equipos que estar de acuerdo en cada paso del desarrollo para que la visión conjunta no se vea afectada.

Solo mirando a los pantallazos de estas páginas, se puede apreciar que esta visión tiene unas raíces muy profundas en la imaginería fantástica más clásica. Todo parece sacado de un cuento de hadas, y ese era precisamente el objetivo. *Child of Light* se ambienta en un mundo que parece visto a través de los ojos de un niño, y esta perspectiva permite al juego ser tan innovador y único en su marco y sus imágenes. Funciona sobre un plano 2D pero con efectos tridimensionales para dar profundidad, creando a su vez una experiencia más inmersiva para el jugador. Toda su estética parece de libro de cuentos infantiles, como si fuera una versión animada del trabajo de Arthur Rackham que cuenta un cuento fantástico de Roald Dahl.

/// Todo esto está atado a la jugabilidad, claro está. *Child of Light* está diseñado para llamar la atención tanto a padres como a niños, con lo que esto supone siempre. Salomé Strappazzon, jefa de arte, está muy de acuerdo con la decisión de Ubisoft Montreal de crear juegos con atractivo para ambas generaciones. "Estoy orgulloso de trabajar en un juego cuyo concepto permite la colaboración y conexión entre padres e hijos", explica la artista. "*Child of Light* es un juego que puedes compartir con tu niño. Es realmente bonito y estamos orgullosos de dirigirnos a ellos en unos tiempos donde se critica tanto a la industria del videojuego por la violencia".

Es un método de desarrollo sorprendente dado el género en el que se encuadra *CoL*, que por definición, suele ser inaccesible y poco amigo de los principiantes: el RPG. Pero de nuevo, parece que no va a ser el típico RPG que conocemos, pues aunque muchas de las características son propias de los juegos de rol (batallas a lo *Final Fantasy*, por ejemplo), existe un enfoque cooperativo fundamental y bastantes mecánicas de plataformeo.

Hay similitudes también con *Rayman Legends,* también de la propia Ubisoft, en tanto que la exploración se desarrolla en un plano lateral, con un jugador manejando a Aurora, la protagonista, y otro manejando a su acompañante, Igniculus. La función específica de este secundario aún está abierta a especulación, pero está claro que va a funcionar de forma parecida a la de Murphy en Legends. Lo que seguramente haga también es emplearse en áreas concretas para moverse y echar una mano en las batallas.

> "CHILD OF LIGHT ES UNA EXPERIENCIA REALMENTE BONITA QUE SE PUEDE JUGAR SIN PROBLEMAS CON NIÑOS"
> SALOMÉ STRAPPAZZON, JEFA DE ARTE

Child of Light es una peculiar amalgama de géneros e ideas y un experimento más o menos valiente de Ubisoft Montreal. Si funciona, el estudio podrá decir que ha sido un pionero al reinventar los brawler en 2D con toques de RPG y plataformas (si es que había algo que innovar en ese área). Fusionar una aproximación a un género tan áspero como el rol con un estética tan trabajada y potenciada desde la programación deberían poner a *Child of Light* en el punto de mira de todo fan de lo indie.

INFORMACIÓN

AL DETALLE

Formato: PS4, XBO, 360, PS3, PC, Wii U
Origen: Canada
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 30 April 2014
Jugadores: 1-2

PERFIL DEL DESARROLLADOR

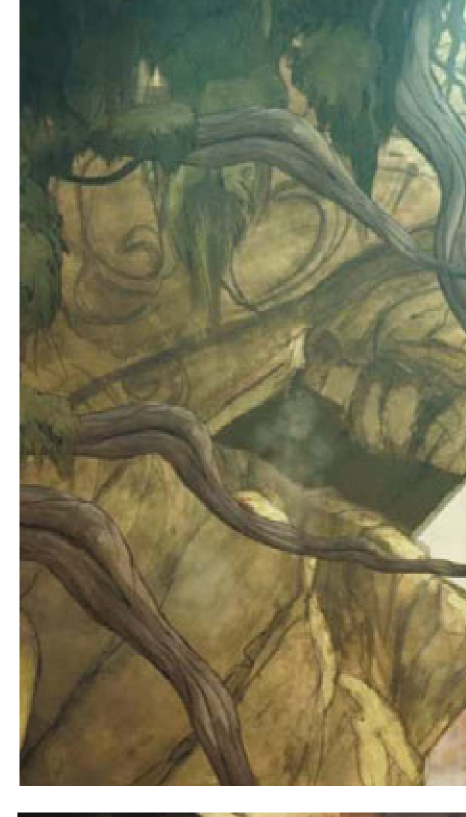
Ubisoft Montreal existe desde 1999 y empezó su viaje por el mundo del desarrollo trabajando en cosas pequeñitas para PC y GameCube. Actualmente, emplea a más de 2.300 personas y es uno de los estudios más reputados mundialmente, con trabajos en franquicias como *Assassin's Creed, Far Cry* o *Splinter Cell,* por nombrar algunas.

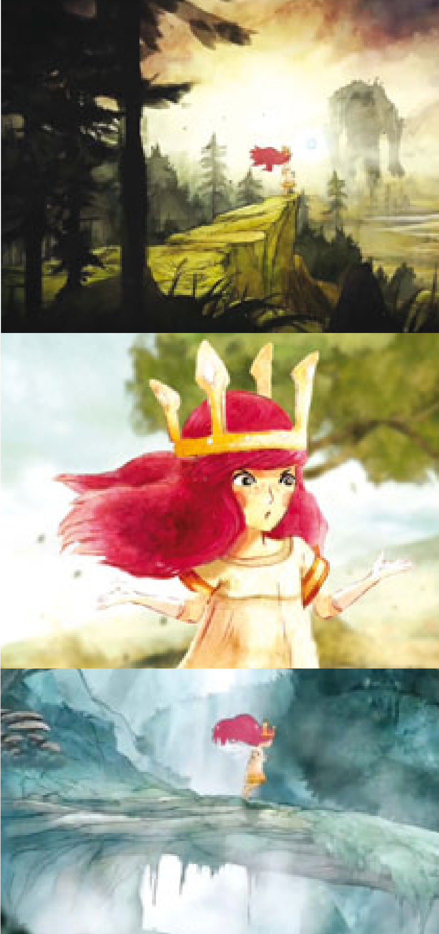
HISTORIAL

Assassin's Creed IV: Black Flag **Multi [2013]**
Just Dance 3 **Multi [2011]**
Prince Of Persia **PS2, 360, PC [2008]**

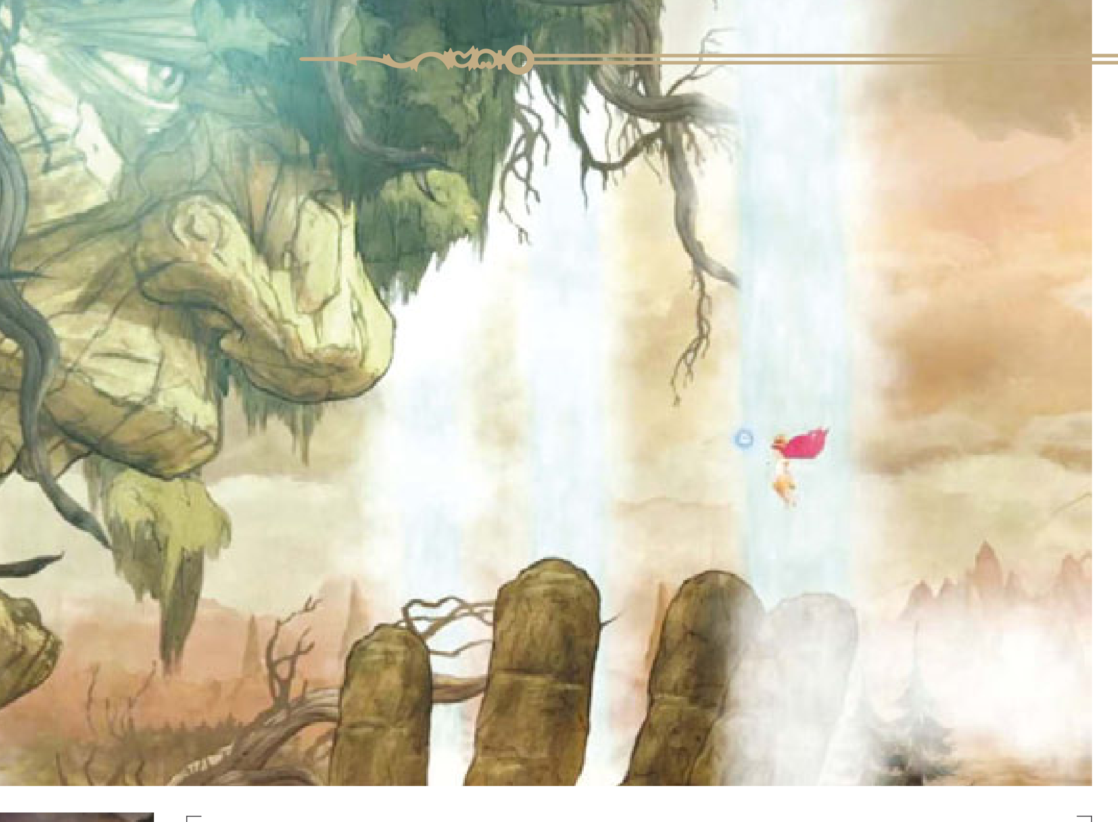
APOGEO

Tenemos que defender el trabajo de Ubi Montreal en *Assassin's Creed II*, nuestro favorito, aunque no podemos dejar de pensar en los *Prince of Persia* de PS2/GC, que tanto aportaron al plataformeo en 3D.





■ ARRIBA: EL EFECTO 3D SOBRE PLANOS 2D ES GENIAL. ESA NIEBLA OMINOSA REALMENTE LO PARECE.





■ ARRIBA: ALGUNO DE LOS PERSONAJES Y DE LOS DISEÑOS SON IMPONENTES. TENEMOS GANAS DE VER CÓMO LA GLORIA DE LOS ESCENARIOS DE ESTA FANTASÍA LUCE EN LA NUEVA GENERACIÓN. ABAJO: PARECE QUE LAS BATALLAS OCURREN ENTRE PLATAFORMAS SEPARADAS, LO QUE SUGIERE QUE HABRÁ MAGIA A DISTANCIA.

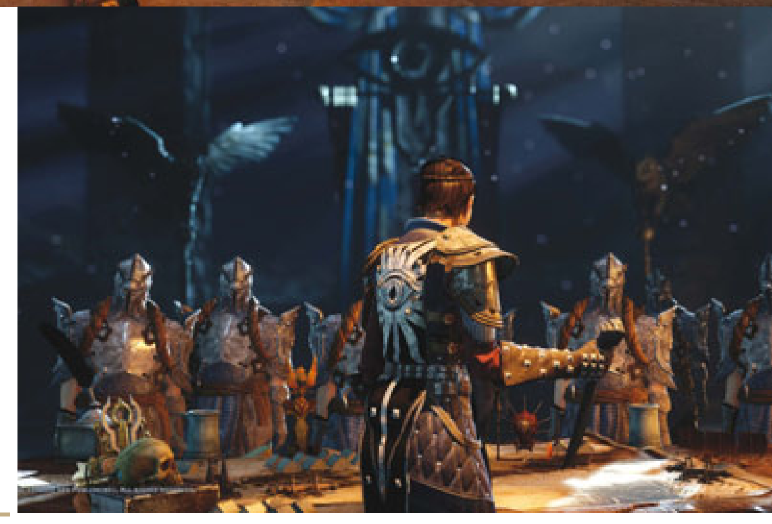
POESÍA HECHA VIDEOJUEGO

EXISTE UN aspecto curioso en la narrativa de *Child of Light:* todo está contado con una estructura alternante de versos y rimas. Cada primer y tercer verso y cada segundo y cuarto riman. Es un detalle que cuesta mucho conseguir escribiendo, así que imaginad en un juego. "Mi típica velocidad de escritura se redujo a la mitad", explica el guionista Jeffrey Yohalem en el blog del estudio. "Cada estrofa de cuatro líneas se convertía en un puzzle añadido a la escena, las personalidades de los personajes y el significado de la historia". Esperamos que sea un efecto consistente y que ayude a entender el juego de otra forma, una más lírica y rítmica, y que sea pesado.

■ Todo lo que vemos nos manda un mismo mensaje: Bioware ha aprendido algo de sus errores.

UN FUERTE TE SERVIRÁ BIEN

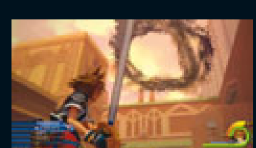
COMO INQUISIDOR, TIENES que hacer que tu presencia se haga notar en las tierras de Thedas, incluso cuando no estás presente. Eres un ente temido y no quieres que los rebeldes se pongan tontos en tu ausencia. Para mantener intacta tu autoridad, puedes tomar el control de fuertes en el nombre de la Inquisición, reformándolos como veas necesario. Puedes, por ejemplo, especializar uno en generar espías que busquen información en pueblos cercanos. ¿O prefieres llegar a los hombres a través del estómago? Configura uno de estos castros para abastecer y comerciar en una región. También es posible crear fuertes militares, tranquilo, que nadie va a quitarte de montar una buena carnicería de vez en cuando.



■ Izquierda: La Inquisición en sí es un poquito malrollera, ¿no? Captamos que ese ojo expresa muy bien su función: vigilar siempre al ciudadano. Son la NSA del rol, por lo que vemos.

JAPONESES A LA VISTA

LOS DESARROLLADORES JAPONESES QUE HEMOS TRATADO ÚLTIMAMENTE RECHAZAN EL TÉRMINO JRPG. SIN EMBARGO, NO CONOCEMOS OTRA FORMA DE CATEGORIZAR SU TRABAJO Y SU APROXIMACIÓN AL GÉNERO: SIEMPRE BUSCAN AUIDENCIAS DIFERENTES. SEA COMO FUERE, ESTOS SON LOS CINCO RPGS JAPONESES POR LLEGAR Y QUE MÁS NOS LLAMAN LA ATENCIÓN.



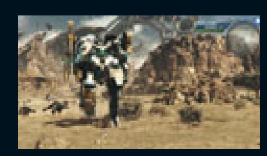
Kingdom Hearts 3

Muchos personajes de Disney mezclados con toques de Final Fantasy. ¿Cómo no íbamos a querer otro juego así? Lleva un tiempo en desarrollo para la nueva generación, o eso nos han dicho, y promete satisfacer de jefes finales épicos e historias ñoñas a sus siempre fanáticos. ¿La novedad? Los entornos de batalla también serán un arma.



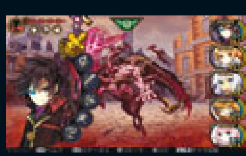
Persona 5

Desde que SEGA compró Atlus, se han anunciado, así como si nada, cuatro juegos de la saga. El más esperado: *Persona 5*, que llegará en 2015 a PS3, algo tarde quizás, pero esperemos que sea tan bueno como *Persona 4*. Será 'la historia más oscura que la saga haya contado', así que mantén enchufada la consola un poco más.



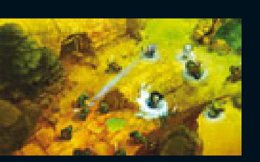
'X'

Monolith Soft tiene un proyecto intrigante entre manos. Sale para Wii U y mezcla elementos de *Titanfall*, *Xenoblade* y *Final Fantasy XII*, así que nada debería salir mal. No hay una fecha formal de lanzamiento, pero las demos técnicas lucen bien pulidas. Esperemos que en este E3 nos den más datos, que el hype ya nos está consumiendo.



Demon Gaze

Aparentemente inspirado en los *Etrian Odyssey*, *Demon Gaze* es un dungeon crawler en primera persona que quiere romper con las normas del género al tener una historia muy presente. Se lanza en Vita y su colorismo nos ha hecho recordar a los RPG de vieja escuela, lo que en tiempos de tipos duros y tonos grises siempre es muy bien recibido.



Project Phoenix

Estamos ante un juego que ha recaudado diez veces más de lo que pedía en su crowdfunding, y eso ya es algo que nos llama mucho la atención. El juego se define como un JRPG con conceptos de patrulla de RTS. Está siendo desarrollado tanto por japoneses como por occidentales y se lanzará en PC, Mac, iOS, Android, PS4 y Vita.

SE DICE ROLAZO

Dragon Age: Inquisition

CONCEPTO ■ Tras *Mass Effect*, el estudio quiere volver a triunfar en el género de la fantasía medieval, con un mundo abierto, romances entre especies y, claro, dragones.

Rompiendo con el mundo

INFORMACIÓN

AL DETALLE

Formato: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Origen: Canadá
Compañía: EA
Desarrollador: BioWare
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

PERFIL DEL DESARROLLADOR

Fundado por Ray Muzyka, Greg Zeschuk y Augustine Yip allá por 1995, Bioware se convirtió en un estudio caracterizado por sus inteligentes ideas y su filosofía de diseño, lo que introdujo muchos cambios en la industria, sobre todo en lo que a lRPG se refiere. Que son los padres de *Baldur's Gate*, hombre ya.

HISTORIAL

Mass Effect 3
2012 [Multi]
Dragon Age: Origins
2009 [Multi]
Baldur's Gate
1998 [PC, Mac]

APOGEO

El Mass Effect original introdujo el RPG al mundo de la ciencia ficción con tanta efectividad que casi se nos olvida que antes habían hecho un genialísimo juego de Star Wars con un sistema mucho más profundo de conversaciones. Caballeros de la Antigua República > Mass Effect.

Bioware entiende lo que un jugador tradicional de RPG busca en un juego (sumergirse de cabeza en mundos de fantasía), aunque luego meten la pata en otras cosas. El jugador quiere sentir la presencia del mundo a su alrededor, que sus acciones y esfuerzos tengan consecuencias obvias y significantes. La mayoría de juegos de Bioware (por nombrar algunos, *Neverwinter Nights, Baldur's Gate* y *Jade Empire*) consiguen esto al trazar los entornos con un detallismo enfermizo. Esto hace que cada sitio que exploras parezca un personaje en sí mismo. Y justo esto mismo es algo que Bioware pretende llevar al extremo.

Dragon Age Inquisition quiere dar un paso adelante en este aspecto psico-geográfico que tiene el estudio. Origins introdujo Thedas, pero aunque interesante, ofrecía una experiencia pequeña de un mundo tan colorista y vibrante. El segundo juego, ese que todos tratamos de olvidar, traicionó la costumbre al centrarse en una ciudad cerrada y donde la narrativa guiaba la claustrofóbica aventura.

Inquisition promete rectificar con creces este error, al menos en apariencia, empezando por comparar su ambición con el tamaño de *Skyrim*. No se han cortado un pelo al apuntar al behemoth de Bethesda para definirse, pero también a su antecesor: un solo nivel de Inquisition es tan grande como todo *Dragon Age II*. Y tno habrá ningún entorno reciclado de previos juegos.

BioWare no quiere cometer el mismo error otra vez, como hicieron con *Dragon Age II:* todo en este juego parece estar construido desde los cimientos en el Frostbite 3 y el juego tendrá también contenido una vez acabada la historia.

> "Un solo nivel de Dragon Age Inquisition es más grande que todos los niveles de Dragon Age II"
> JON PERRY, DISEÑADOR DE CINEMÁTICAS

/// Otra lección que parecen haber aprendido por las malas es la aproximación a las decisiones del jugador. Tras el marrón del final de *Mass Effect 3, Inquisition* se está tomando muchas molestias para hacer que el Inquisidor (el personaje del jugador) tenga un impacto real en el mundo que le rodea.

La implementación de varias razas jugables tendrá, para empezar, impacto en la historia y su desarrollo. El juego insinúa que habrá mucho contenido específico por raza, pero no hay nada detallado más allá de que seguramente hagan falta varias partidas para verlo todo. También son importantes los acompañantes, algo que ha caracterizado a *Dragon Age* desde el principio. Por ahora, se ha revelado que hay 9 aliados para reclutar por todo el juego, que pueden estar en tu equipo de tres y que se pueden personalizar, a excepción de sus restricciones de clase. Esperemos que no sean como Elisabeth en Bioshock Infinite y ayuden realmente en la exploración, algo en lo que, nos dicen, está más presente que nunca.

Dragon Age Inquisition quiere demostrar que la BioWare de *Baldur's Gate* sigue teniendo algo de aquel estudio rompedor, pero también que saben escuchar a sus fans y actuar en consecuencia. Hemos visto a los fundadores abandonando el barco durante los últimos años, y eso nos ha molestado mucho, porque significa que ahora es EA quien lleva totalmente el timón. Aún así, queremos creer que el estudio es algo más que sus líderes y, viendo *Inquisition*, rompemos una lanza en su favor. Esperamos no equivocarnos.





■ IZQUIERDA: En lugar de ceder a inspiraciones ajenas o imitar directamente a Skyrim, *Inquisition* ha preferido mantener su propia identidad y apuntar a mundos más coloridos.

■ DERECHA: LOS MODELADOS SON MUY LIMITADOS AHORA MISMO, PERO SERÁN MÁS NUMEROSOS EN SU LANZAMIENTO. POR AHORA, MUESTRAN PERSONAJES ESTILIZADOS Y CON CIERTA PERSONALIDAD.





EverQuest Next Landmark

CONCEPTO ■ Un completo rediseño de la franquicia de MMO más antigua que existe. ¿Conseguirán llegar a nuevas audiencias (y a las del *WoW*) con sus nuevas mecánicas y su sistema de manufactura?

El reinicio de un clásico legandario

Por fin tenemos una respuesta a la pregunta 'cómo rediseñar la experiencia MMO en el siglo 21', y la ha dado ni más ni menos que Sony Online Entertainment: imitando *Minecraft*.

Ciertamente, es injusto decir tal cosa, incluso si la comparación es obvia. Los devotos de los juegos anteriores de la saga más veterana en esto de los MMO siempre se han mostrado abiertos a nuevas formas de socialización y de creatividad en los propios juegos, mucho más que esos fanáticos leroyjenkistas de las raids que hay en el *WoW*. Las creación de gremios, de comunidades, de ítems y, para todo ello, conseguir objetos y recursos eran el núcleo de *EverQuest II*, algo que ha enganchado durante 10 años a muchos. Por eso, parece natural que SOE repensara la saga y su núcleo, reformulando también el 'crafting' de objetos. Lo que nadie pensaba ni por asomo es que fueran a hacer un juego solo de ello.

Lo que tenemos con *EverQuest Next* son, en realidad, dos juegos. El principal es un MMO del que aún no sabemos casi nada. El motor ForgeLight de *PlanetSide 2* sirve de base para este mundo de vóxeles generado proceduralmente que también tiene clases y permanencia de jugadores.

Y luego está *Landmark*. Aún está en alfa, pero es el paraíso de los 'demiurgos' del videojuego. Mundos abiertos, creación de objetos, herramientas de manipulación, obtención de recursos, sin monstruos ni violencia (a menos que cortar árboles con un hacha te lo parezca) y, de forma muy astuta, una progresión ligada al crafteo. Más allá de las mejoras en la obtención de recursos y los objetos, la construcción y las herramientas de edición también progresan. Empiezas con una habilidad básica para hacer cubos y esferas y, si consigues suficientes recursos y construyes una estación de construcción, podrás hacer mejores herramientas de construcción de mundos, como una que suaviza el terreno, y permitiendo proyectos más complejos.

///Hay pruebas de sobra para llamarlo paraíso del constructor. Las edificaciones de los jugadores van desde pequeñas casas cuadradas en servidores básicos hasta montañas kilométricas con un castillo en lo alto en otros más profesionales. Por una vez, la exploración en un MMO estará justificada en tanto que nunca sabrás lo que te vas a encontrar en la misma colina de un día para otro. Menuda pedazo de idea.

Cómo van a unirse *Next* y *Landmark* es aún un misterio que SOE tiene que desvelar. Se dice, se rumorea, que las creaciones de Landmark irán apareciendo en Next, pero no todas, solo las mejores, las que la comunidad quiera encumbrar.

De todos los MMO que SOE ha rehecho, con su habitual severidad e idea de reinventarlos, el que más cejas está levantando es sin duda éste porque, oh, sí, también será Free To Play. La franquicia siempre ha funcionado con suscripciones, pero la necesidad de centrarse en nuevos jugadores está ahí, y esos no pagan por jugar (ni por leer de videojuegos, sigh).

SOE ya ha dicho mil veces que el F2P no es un villano si se sabe usar bien, y su *PlanetSide 2* es un grato ejemplo de ello. *Landmark* ofrece por ahora una pequeña muestra de los planes de SOE con *Next*. Pero más allá de las decisiones de diseño y de jugabilidad, lo que más muestran estos dos juegos es el cuidado que está poniendo el equipo de desarrollo con cada paso que dan y cómo se retroalimentan de su audiencia. Es curioso ver que un gigante como SOE es capaz de ser tan cercano a sus potenciales clientes y tan progresivo en sus ideas. Ya podrían aprender otros. Si así fuera, otro gallo cantaría.

> "Estamos planteando nuestra política de f2p de otro modo. Seremos, con diferencia, de los buenos"
> DAVE GEORGESON SONY ONLINE ENTERTAINMENT

INFORMACIÓN

AL DETALLE

Formato: PC/PS4
Origen: EEUU
Compañía: Sony Online Entertainment
Desarrollador: Sony Online Entertainment
Lanzamiento: 2014
Jugadores: MMO

PERFIL DEL ESTUDIO

Tras desarrollar el arquetipo de MMO en el que todo el mundo se fijaría, SOE ha tenido las cosas algo difíciles, y aunque ha tenido éxitos (*EverQuest II*, *PlanetSide*, *DC Universe Online*, *Star Wars Galaxies* antes de parchearlo) también ha meitdo la pata varias veces (*The Matrix Online*, *Vanguard* y *Star Wars Galaxies* tras retocarlo).

HISTORIAL

EverQuest I & II
1999/2004 [PC]
PlanetSide 1 & 2
2003/2012 [PC]
Star Wars Galaxies
2003 [PC]
DC Universe Online
2011 [PC]

APOGEO

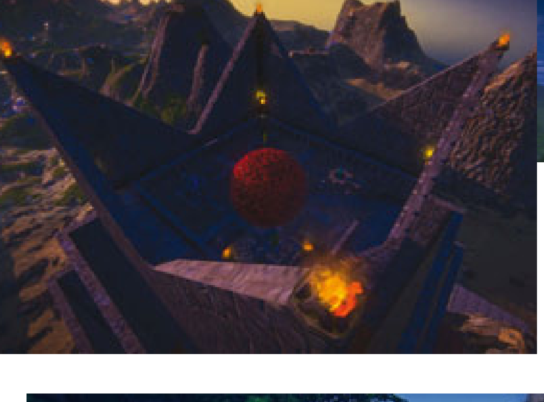
SOE se forjó una reputación gracias a *EverQuest* que solo el imparable mamut que es *World of Warcraft* pudo frenar un poco. Ahora, ha vuelto a coger carrerrilla y pretende recuperar su trono.





ADIÓS, VIEJAS HISTORIAS

DESDE LA PERSPECTIVA del lore de la saga, SOE ya ha dicho que EQ Next no va a formar parte del canon Norrathian. En su lugar, los rumores apuntan a que tendrá lugar en un universo Norrath alternativo, uno que no tenga conflictos con personajes, eventos y mapas anteriores. Esto tiene dos consecuencias. Primero, da al desarrollador libertad para hacer lo que le de la gana, como JJ Abrams ha hecho con Star Trek, y sin cargarse lo que es EverQuest. Y segundo, hace que ni los guionistas ni los jugadores necesiten alguna clase de background para ponerse con el juego, justificando de paso el anacronismo de las creaciones que veremos en Landmark una vez el juego se abra al mundo.



■ IZQUIERDA: AL INCLUIR LA CREACIÓN DE ESFERAS JUNTO CON SUS HERRAMIENTRAS, LA CANTIDAD DE OPCIONES ES INMENSIA. ABAJO: *MINECRAFT* Y LOS FANS DEL RPG TRABAJARÁN JUNTOS EN *EQ NEXT*.





INFORMACIÓN

AL DETALLE

Plataforma:
PC, Mac
País:
Estados Unidos
Compañía:
InXile Entertainment
Desarrollador:
InXile
Lanzamiento:
2014
Género:
Ranger nuclear
Jugadores:
1

PERFIL DEL ESTUDIO

El estudio, creado por Brian Fargo en 2002 tras el declive de Interplay, se mantuvo en un discreto segundo plano tras *The Bard's Tale* con varios lanzamientos para iOS hasta su único intento de hacer una superproducción consolera, *Hunted: The Demon's Forge* (2011). Hasta que el éxito de Kickstarter les permitió desarrollar *Wasteland 2*.

HISTORIAL

Choplifter
2012 [Multi]
Hunted: The Demon's Forge
2011 [Multi]
Super Stacker
2009 [iOS]
The Bard's Tale
2004 [Multi]

APOGEO

El relanzamiento del clásico rolazo pecero *The Bard's Tale* demostró que en InXile había tanto talento como imaginación y sentido del humor: el juego se concibió como una parodia salvaje y bastante inspirada del género tradicional.



WASTELAND 2

CONCEPTO ■ La primera secuela oficial del clásico *Wasteland* de 1988 (las dos no oficiales se llamaban *Fallout*) llega gracias a Kickstarter con sabor a posapocalipsis nuclear noventero.

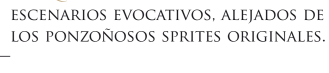
RANGERS ATÓMICOS

Se nos acumulan los candidatos a "verdadero *Fallout 3*", señora. Tras el oficial, sacado por una Bethesda en tierra de nadie con tecnología caduca, vino *Fallout: New Vegas*, donde Obsidian rescató medio *Proyecto Van Buren* (el *Fallout 3* inédito de Interplay). Y, ahora, Brian Fargo ha recuperado los derechos de *Wasteland* (el padre del asunto) para presentar un título que se parece más a sus hijos espirituales que al ancianísimo juego original, casi injugable a día de hoy.

Wasteland 2 no sólo tiene a medio staff original de Black Isle metido en el proyecto (el otro medio es Obsidian, que también colabora en este título), sino que ha elegido una ruta que enlaza ambas sagas a la perfección. La Tierra sigue siendo un pucherito radioactivo lleno de criaturas de serie B de los 50, seguidores de Humongous, robots olvidados, ciborgs disfuncionales... Y un puñado de Rangers del Desierto dispuestos a recuperar algo de civilización, si es que alguna vez la hubo en Arizona. Rangers en los que se inspiró la República de Nueva California, por cierto (y ciertos objetos de *New Vegas*, que homenajeaban las poéticas descripciones del original: "tu enemigo revienta como una morcilla"), y que no tendrán que resolverlo todo con violencia.

Ni serán superhombres: *Wasteland 2* recuerda los tiempos en los que los juegos de rol eran para tíos duros, que no necesitaban tener todas las características y habilidades al máximo y tenían que pelear por cada centímetro de terreno. Juegos en los que existían la muerte y el fracaso. Y la imposibilidad de hacerlo todo. Ya desde las primeras misiones de la beta, la radio de Wasteland 2 te deja claro que no tu grupo no puede bilocarse, y que salvar a una comunidad, por ejemplo, significa escuchar la horrible muerte de la otra en crudísima onda media.

Es cierto que *Wasteland 2*, a pesar de sus radicales rupturas con el original (la mayor, sin duda, optar por la vieja isométrica de los primeros *Fallout*) cae un poco en ese pecado del neorretro que es ignorar los avances en mecánicas de las últimas décadas (el mayor reside en el combate, que están arreglando mientras escribimos estas líneas), pero también es verdad que promete algo más de imaginación y pluma de las que mostraba *Fallout 3* (aunque no estamos nada seguros de que pueda superar ninguno de los logros de *New Vegas*). Aparte, es de los pocos juegos de rol venideros que todavía tiene en mente los orígenes físicos del género (el lápiz, el papel, las descripciones evocativas). Rol duro y el mundo después de La Bomba: qué más quieres.


■ IZQUIERDA: LA SECUELA PRESENTA ESCENARIOS EVOCATIVOS, ALEJADOS DE LOS PONZOÑOSOS SPRITES ORIGINALES.



■ DEBAJO: PODEMOS RECLUTAR HASTA SIETE PERSONAJES EN BATALLAS TÁCTICAS POR TURNOS, COMO EN EL ORIGINAL.



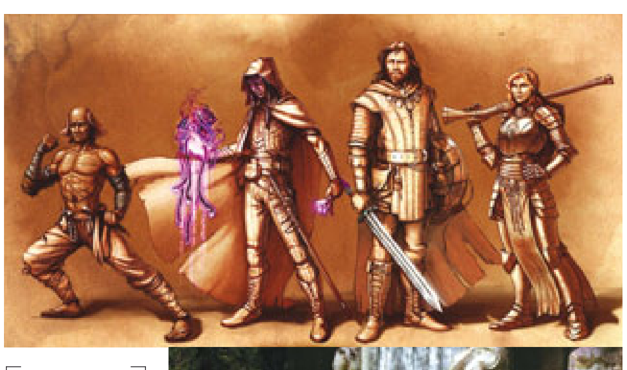
"LOS AUTÉNTICOS FANS DE LOS FALLOUT ORIGINALES DISFRUTARÁN WASTELAND 2"
BRIAN FARGO, INXILE ENTERTAINMENT

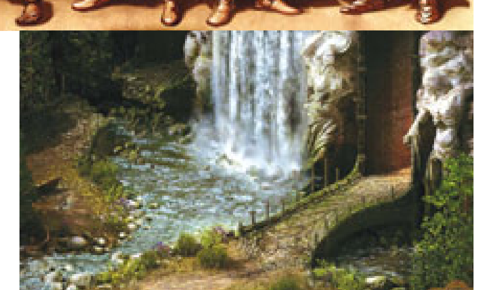
SE DICE ROLAZO

PILLARS OF ETERNITY

REGRESO A LAS AÚLAS

AL DETALLE **Plataforma:** PC **Desarrollador:** Obsidian Entertainment **Lanzamiento:** 2014





ARRIBA: DISEÑOS DE CLASES, CON AROMA AL AD&D DE TSR. DERECHA: LA BELLEZA DEL 2D BIEN HECHO.

Resulta difícil explicar por qué *Pillars Of Eternity* rompió todos los récords de Kickstarter, a pesar de no estar asociada a ninguna gran franquicia. La respuesta es Obsidian. Kickstarter es una plataforma minoritaria, donde los fans más entregados de conceptos muy concretos se atreven a soltar pasta sin garantías. El tipo de fan que sabe, como dogma de fe, que Obsidian Entertainment (en cualquiera de sus encarnaciones) son los responsables del mejor rol de la última década y pico.

Pillars, aunque parte de una nueva ambientación de fantasía, apunta directamente a *Planescape: Torment*, que posiblemente sea el juego que mejor redujo las distancias entre el jugador de mesa (capaz de coger un setting ridículo y convertirlo en una épica inolvidable) y el de ordenador. Y sí, también a *Baldur's Gate*, y a *Fallout* y a aquel chispazo en el cielo que fueron los juegos de Troika (que también tiene a parte de sus responsables en Obsidian). Más aún, superan el escollo del *revival* adecuando las mecánicas de "tiempo real más turnos" a parámetros más modernos y fluidos: estructura clásica, pensada para el siglo XXI.

Tendremos seis razas de personaje y una tacada mayor de clases para crear un grupo de personajes con hojas kilométricas, aunque es lo de menos. De Obsidian esperamos personajes inolvidables, sagas imposibles, giros argumentales como saltos mortales, llevados en volandas de sistemas pulidos (hablamos de las mecánicas, no entremos ahora en los chistes de bugs de sus juegos).

Pillars of Eternity es la prueba de que Kickstarter sirve para dar luz verde a juegos con el potencial de mirar a la cara de esos proyectos de 100 millones de dólares, y un número más o menos parecido de corbatas. Esto es rol hecho por maestros, para jugadores; no para consumidores.

FINAL FANTASY XV

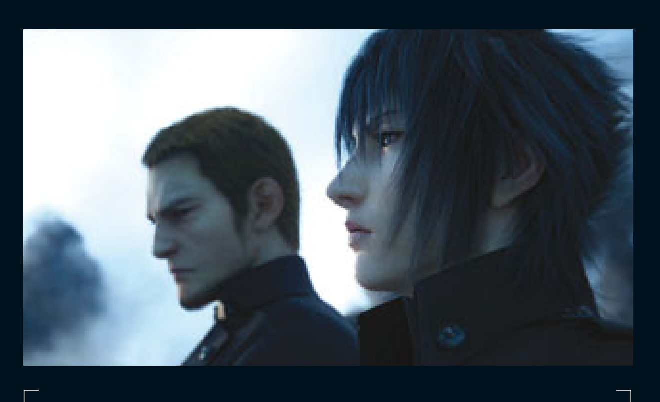
EL EMPERADOR HA MUERTO, LARGA VIDA AL EMPERADOR

AL DETALLE **Plataformas:** PS4, Xbox One **Desarrollador:** Square Enix **Lanzamiento:** ¿2014?

Aunque *Final Fantasy XIII* consiguió redimirse en su última entrega, el daño ya estaba hecho. Entre un puñado de protagonistas ansiosos por desbancar a Squall de la lista de insoportables y, sobre todo, el daño que hicieron esas primeras 20 horas de combate en línea recta de *FFXIII*, la franquicia quedó tocada. Square, en general, vivía empeñada en esa fiebre absurda de hacer juegos para la gente que no juega, de reducir el índice de japanium y hacerlo todo más amable, más tonto.

Es posible que *XV* (alias *XIII Versus*) enderece la situación, y vea que el problema no era apelar a ese público fantasma, sino hacerlo desde mecánicas que llevan muertas los mismos años que las consolas que las vieron nacer (y Nomura, ese lastre perpetuo).

FFXV apunta a los terrenos del *action*, aprendiendo de las cosas buenas de *Kingdom Hearts* y dándole un enfoque tan kinético como cinematrográfico al combate. ¿Es una buena idea? Depende: toda la violación de tabúes de *Lightning Returns* fue para bien y, si el nuevo número, los nuevos personajes (y el impresionante nuevo motor) sirven para eliminar los prejuicios, puede que el público habitual se reconcilie con la saga. Square ya ha dicho que quiere olvidarse de la tontificación. Les creemos.



ARRIBA: SUPONEMOS QUE LE CAMBIARON EL NOMBRE DE *FINAL FANTASY VERSUS XIII* PORQUE UN JUEGO MÁS CON ESE NÚMERO Y ADIÓS SQUARE. DEBAJO: NUEVA GENERACIÓN, LOS MISMOS PELAZOS.



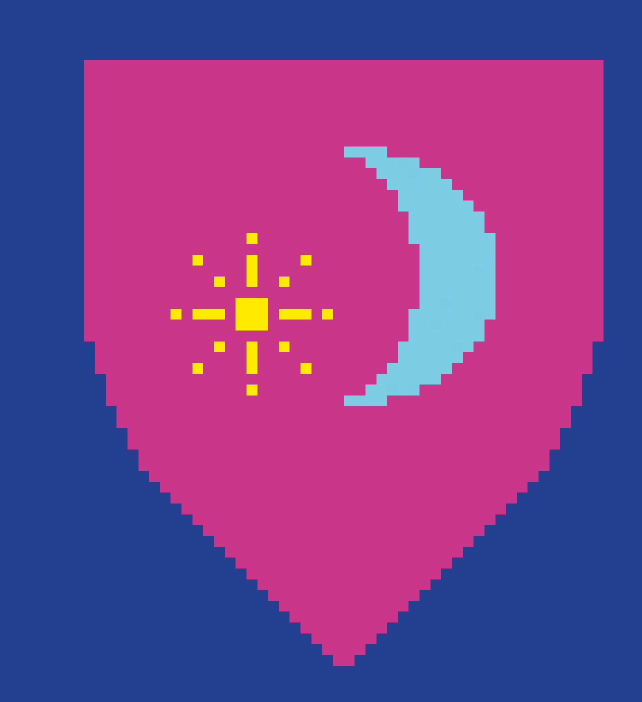


POR QUÉ ❤...

Lords Of Midnight

JULIAN GOLLOP, GOLLOP GAMES

“Lords Of Midnight *fue un juego monumental para mí, uno que me abrió los ojos respecto a lo que era posible hacer con un ordenador. Era un título de fantasía y aventura masivo que estaba comprimido en apenas los apenas 48kb de RAM del ZX Spectrum. Me maravillaba la visión pseudo-3D de su mundo, que veíamos en primera persona. Usaba una técnica muy sencilla, pero nunca había visto nada así antes. Lo jugaba más como un juego de guerra, reclutando todos los señores que podía y sumando sus tropas contra Doomdark, el Rey Brujo de la Medianoche. Aún recuerdo perfectamente hacer el mapa del juego en papel y llenarlo de cruces con mis conquistas. Era genial. Por desgracia, su creador, Mike Singleton, falleció en 2012, justo cuando su juego iba a lanzarse de nuevo en iPad. Sin duda, fue alguien que me inspiró para empezar una carrera en el desarrollo de videojuegos, y tengo muy buenos recuerdos de explorar el mundo que él ayudó a crear.*”



> “Lords of Midnight fue un juego increíble. Me abrió los ojos respecto a lo que se podía hacer con un ordenador”
>
> **JULIAN GOLLOP, GOLLOP GAMES**

"El hackeo y la ciberparanoia son temas muy relevantes, tanto para las mecánicas como para el aspecto narrativo"
DOMINIC GUAY, PRODUCTOR, UBISOFT MONTREAL



Aiden tiene un problema: va ambozado y con gorra para evitar que los sensores de reconocimiento facial, pero su pinta y su comportamiento entre humanos no son muy discretos.





Watch Dogs

CONCEPTO La Chicago de *Watch Dogs* está más corrupta que la Detroit de *Robocop*. Pero aquí está Aiden Pearce para salvarla: mitad hacker, mitad protagonista de sandbox.

La ciudad como panóptico

Interferir la realidad con nuestro móvil es una fantasía contemporánea: imagínate una app para cambiar los semáforos y que la ciudad siempre se ponga en verde para ti. O verter a la Red los secretos incriminatorios del disco duro de ese jefe tocapelotas. Imagina, por último, encontrarte durante tus días de justiciero del smartphone con una enorme conspiración, que haga reales tus delirios de que "ellos nos controlan" (¿Quiénes? "Ellos"). Que el mundo necesita un antihéroe digital, pero que si haces lo que debes solo verán a un terrorista. Aiden Pearce es la respuesta jugable a estas ensoñaciones.

Cuando lo anunciaron durante aquel extraño E3 de 2012 en el que todo el mundo se rajó de hablar de las futuras consolas en el último momento, *Watch Dogs* parecía el nuevo *Grand Theft Auto*, el nuevo espectáculo de Ubisoft para los juegos de mundo abierto tras los trucos de magia de *Assassin's Creed*. Con un giro de mano: en las ciudades-sandbox hemos tenido superhéroes, paracaidistas locos, saboteadores de la ocupación nazi e incluso fantasmas capaces de poseer vehículos. *Watch Dogs* propone una ciudad repleta de sistemas invisibles que manipular con nuestro dispositivo móvil. Una versión moderna de los milagros del *Populous* donde un toque de nuestros dedos alterará sus ritmos vitales: el tráfico, la electricidad, las barreras y, sobre todo, la información. Chicago es un panóptico donde todo el mundo es prisionero y vigilante sin saberlo, y Pearce pretende sacarlo todo a la luz a golpe de anarquía y elementos roleros.

Es decir, tenemos un árbol de habilidades que irá mejorando según ganemos experiencia con nuestro hackeo itinerante, que al principio nos hará sentir como esos primeros días con un nuevo smartphone: sabes que el potencial está ahí, pero no cómo ponerlo a tu servicio. Y que tiene como objetivo secundario mantener ese sentido de la maravilla que guía al juego. Al principio, nos sentiremos dioses urbanos con cosas tan simples como hacer saltar alarmas remotas o poder levantar bolardos. Pero, poco a poco, según seamos conscientes del potencial del sistema operativo de la ciudad, querremos y podremos hacer más. ¿Por qué no puedo detener el tren donde yo quiera?, por ejemplo.

/// El problema actual es el de siempre: mientras Ubisoft Montreal se ha partido los cuernos para diseñar toda una ciudad conectada por hilos invisibles (de diseño horizontal, alejándose de los *Assassin's*), la gente solo se fija en la famosa "rebaja gráfica". Y así nos va: nos proponen un juego en el que se intenta renovar el género y en el que en cada esquina hay algo que hacer (algo más emergente y jugable que recoger cositas o pegar a gente), y esos tumorcitos con patas que son los necios del grafismo solo destacan que no es lo bastante fotorrealista. ¿Os acordáis de las estupideces que tuvimos que leer sobre *Dishonored*? Pues aquí vamos en la misma dirección.

Hablamos de un juego que se ha creado un ecosistema urbano en el que podremos poner a nuestro servicio cámaras de vigilancia, interrumpir las comunicaciones a nuestro alrededor, crear apagones desde una farola hasta todo el mapa. Todo lo que soñábamos en juegos de sigilo o en los diversos herederos de *Deus Ex*, pero sin tener que encontrar un terminal limitado a un par de acciones locales. Con el añadido de que, aunque exagerado como debe serlo todo videojuego, casi todo lo que vemos tiene algún tipo de inspiración real.

Los sandbox se basan en trazar una línea recta (sobre una retícula-ciudad que no funciona con esa geometría) desde un punto hasta otro, poniendo enemigos u obstáculos en medio y allá te las compongas a nivel de navegación o combate. *Watch Dogs* sugiere que la fórmula puede enriquecerse con un protagonista más tirillas, que se vea obligado a pensar sus acciones y ser consciente de su entorno. Más Sun Tzu y menos banzai, vaya. El poder de Aiden está, como siempre, en su dedo índice. Pero para utilizarlo sobre la pantalla de su smartphone antes que sobre el gatillo de sus armas.

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataformas: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U
País: Canadá
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Ubisoft Montreal
Lanzamiento: 27 de mayo
Género: ¡Edward Snowden es Batman!
Jugadores: 1 (con multi asíncrono)

Perfil del desarrollador

El estudio más grande del planeta es la churrería de superfranquicias de Ubisoft: en Montreal se han parido los *Far Cry*, *Assassin's Creed* y *Splinter Cell*, por citar algunos.



Historial

Assassin's Creed IV: Black Flag **2013 [Multi]**
Far Cry 3: Blood Dragon **2013 [Multi]**
Just Dance 3 **2011 [Wii, 360]**
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction **2010 [Multi]**

Apogeo

Todo en los psicodélicos *Far Cry 3*, desde desdentar a un tiburón con el puño hasta pasar de DLC y sacar el inmenso *Blood Dragon*, demuestra que es posible sacar superproducciones con sustancia.

Ir a pecho descubierto garantiza una muerte casi segura (aunque ya veremos hasta qué punto podremos mejorar nuestras habilidades de combate: sería un error convertir a Aiden en el Jason Bourne de los linuxeros), otra muestra de que en Ubisoft Montreal han jugado a *The Saboteur* (es piropo) y que quieren un juego *de pensar*, en un género que siempre se caracteriza por hacer el cabra. Y sí, puede que caiga en ese defecto que es hacer una historia de origen, pero al menos viene de la mano de Charlie Brooker, el creador de *Black Mirror* (la mejor serie hasta la fecha sobre los horrores de la sociedad digital: vedla).

El origen no se aleja mucho del canon *Loquesea-Man*. Aiden descubre algo que no debía con sus nuevas capacidades hackers, El Mal decreta su asesinato, alguien querido muere, y nuestro protagonista se tapa la cara y coge carraspera mientras imparte justicia y vive en la bajona. En cierto modo, Pearce es la versión actual del Rorschach de *Watchmen*: un paranoico con gabardina enfrentado al mal en forma de secretos, *establishment*, y control de la información.

Ayudado por una galería de secundarios que aspiran a ser los hackers molones del primer acto de *Matrix*, Pearce se adentrará en una espiral de persecución digital y voyeurismo cibernético extensible a los seres humanos con los que nos topamos: no podemos confiar en nadie, porque cualquiera podría ser (incluso sin saberlo) un agente doble del panóptico, una fuente de información falsa, o uno de nuestros perseguidores. Tendremos que violar la intimidad de todo el mundo. Es decir, asomarnos continuamente al abismo, una de las especialidades de Brooker.

/// Quizás es uno de los aspectos más atrayentes de *Watch Dogs*: esa ética tambaleante que tendrá un reflejo en las reacciones de los habitantes de Chicago. En vez de un código de colorines (tipo *InFamous* o *Fable* o demás títulos que tienen que reducir el bien y el mal a mayúsculas absolutas y colores primarios, porque piensan que el jugador tiene cuatro años mentales), es la propia gente la que nos dejará claro de forma dinámica si somos gentuza o salvapatrias. Si robamos un coche y nos ve un peatón, puede que éste no diga nada porque está a tope con nuestra lucha contra el sistema. Pero también, si somos psicópatas virtuales que van apiolando ciudadanos porque se nos cruza el cable, ten por seguro que llamará a la pasma y *ellos* podrán localizarte.

Este sistema dinámico es otro eco del buen rolazo: el que deja decidir al jugador lo que es o no es inmoral sin limitarlo a una escala de puntos o barras. *Watch Dogs* te permite a cada momento decidir que es lo que deberías hacer, dejando en tus manos las implicaciones y las posibles consecuencias de tus actos. Hablamos de un juego que te permite hackear cuentas bancarias alegremente para tener dinero, pero que también te hace saber a quién estás robando: ¿de verdad vas a quedarte el salario mínimo de esa madre soltera? Nadie va a saberlo, el juego no te va a castigar por ello, pero a lo mejor deberías sentirte un poco culpable. O también puedes echarle una mano. A ella y a cada ciudadano: *todos* tienen una vida propia a la que puedas acceder y en la que puedes intervenir, de forma totalmente opcional. Una muestra más de la atención al mimo que se ha puesto en cada aspecto de las tripas del juego. Después de conceptos así, si queréis seguimos hablando de que no está tan bien maquillado como en los tráileres previos.

Otra de las quejas recurrentes es que Aiden Pearce no tiene carisma porque va embozado, que es un estereotipo por defecto y que blablablá. Ajá, Gordon Freeman; ajá, Jefe Maestro, Corvo, etcétera; ajá, es un avatar para que el jugador se proyecte: la mejor elección posible para un juego en el que se nos quiere dejar todo en nuestras manos, en vez de definirnos con una narrativa que quiera guiar nuestras acciones (que tampoco es algo malo *per se*, pero hace falta un nivel excepcional para crear un protagonista que condicione nuestra forma de jugar: ¿cuántos John Marston nos hemos encontrado y por qué solo ha sido una vez?).

No nos engañemos. Watch Dogs es una superproducción, un juego diseñado desde arriba para vender millones de copias y crear una nueva franquicia para el día que *Assassin's* pinche. Pero sus elecciones de temática, historia y mecánica nos hacen pensar que puede haber hueco para contar algo más que una aventura de acción. Y, aunque no lo consiga -o no lo pretenda tanto-, al menos podremos aplaudir su intento de cambiarle las ruedas a un género que tiene la goma gastada desde hace varios kilómetros. Pero sí, sigamos hablando de su aspecto gráfico, por favor.

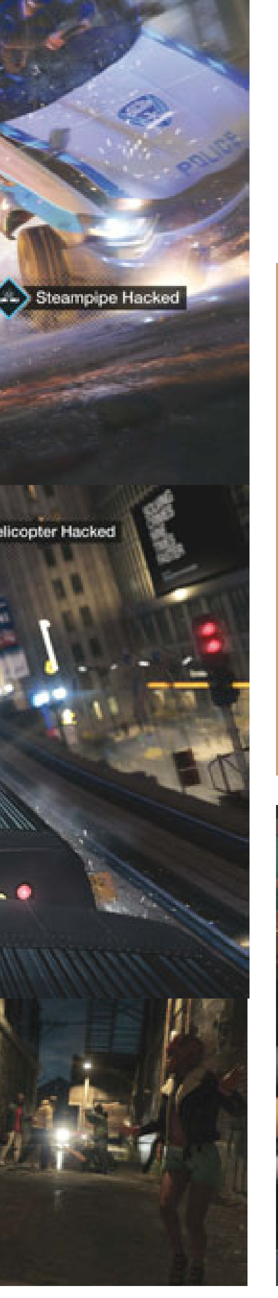
> "Es posible que haya más contenido jugable fuera de la historia principal que dentro"
>
> **DOMINIC GUAY, PRODUCTOR UBISOFT MONTREAL**



Arriba: Toda la ciudad es vulnerable, si sabes como explotar sus puntos débiles. Incluso podremos estrellar helicópteros. Derecha: Hacker sí, pero justiciero. La ciudad está podrida por el crimen, dándonos oportunidades para sacar nuestro lado Charles Bronson e intervenir (¡o no!) cual taxista loco.

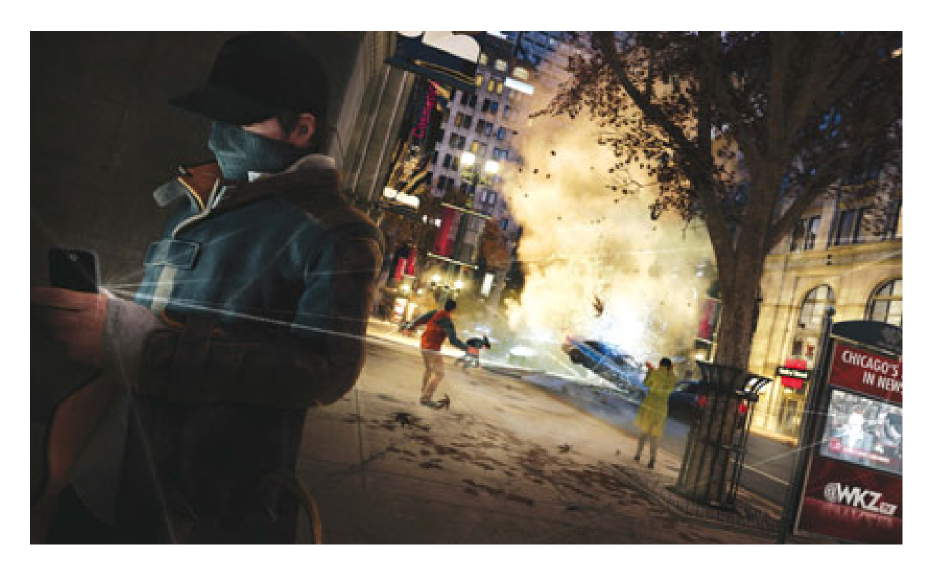


Arriba: Dudamos que esta captura pertenezca a la versión de Wii U, pero al menos Ubisoft ha confirmado que siguen trabajando en ella.



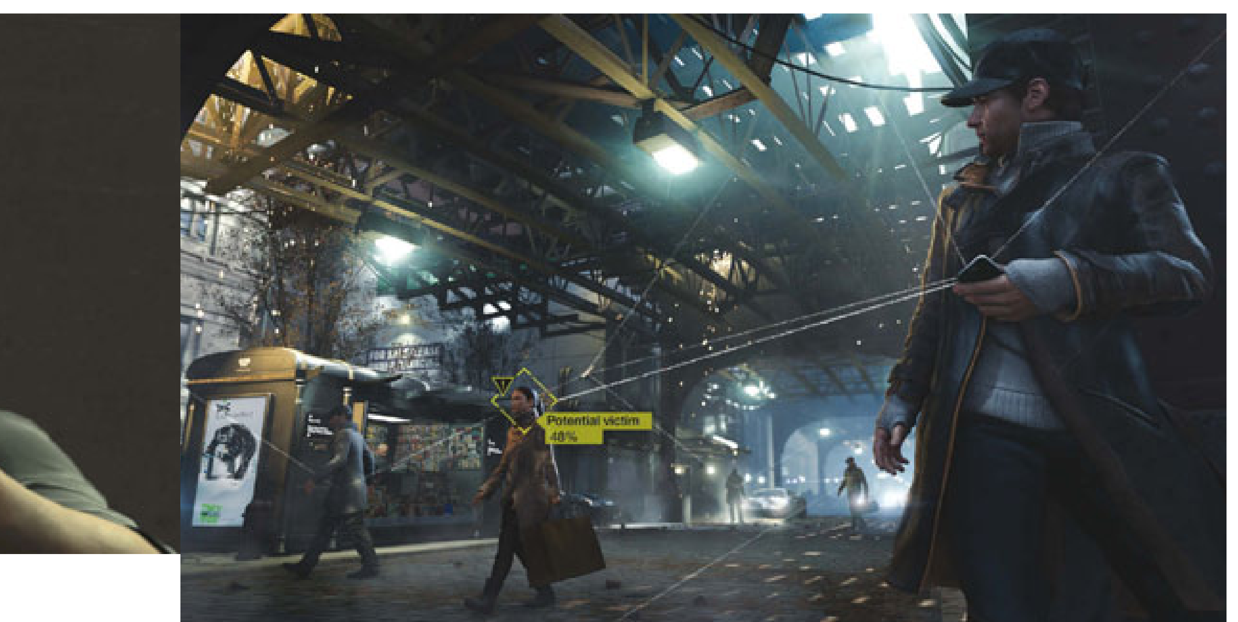
EL TÍPICO TRENDA

TODOS NECESITAMOS UN hobby, y el de Aiden es la ropita. Aparte de derribar el sistema, nuestro protagonista tiene tiempo para ser el más it-boy e irse de tiendas por todo Chicago. Afortunadamente, porque con su vestimenta por defecto no podría acercarse a ningún colegio sin que le linchasen por posible pederasta. Lo que todavía no sabemos con seguridad es si todo o parte de nuestro guardarropa (que cubre todos los tópicos del ciberpunk cerril: neones, camuflaje, posgotiqueo...) tendrá efectos jugables en plan las armaduras de *Assassin's Creed*. Pero al menos agradecemos a Ubisoft Montreal que, en un juego en tercera persona, no tengamos que manejar a un mamarracho durante 60 horas.





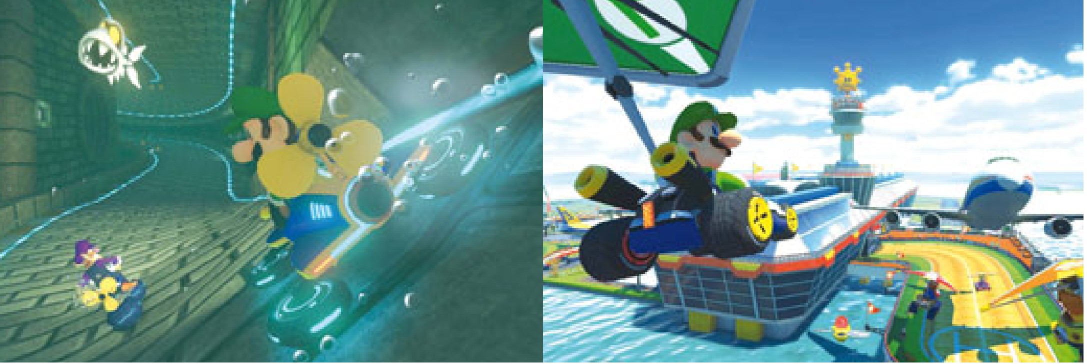
Izquierda: Cuando nos toque emplear la violencia, es mejor hacerlo discretamente, de forma que no llamemos la atención más de lo necesario. Contamos con movimientos no letales, armas con silenciador y el propio entorno para no ponernos en el punto de mira del Gran Hermano. Debajo: Nuestro móvil especial, de manos de una hacker que tiene claro lo de que hay que ser estéticamente discreta y poco reconocible para que el sistema no te encuentre.



CTOS CONTRA IOS

TODA LA INFRAESTRUCTURA técnica de Chicago depende de ctOS, el sistema operativo que maneja cada detalle de la ciudad. Aiden tiene acceso directo a su red, la excusa perfecta para integrar la segunda pantalla en el juego. Nuestros móviles o tabletas nos permiten interactuar con el mapa de la ciudad al instante, alterando semáforos o bolardos con un mero toque. Puede que sea otro truquito de marketing de la moda, pero si saben aprovecharlo para los momentos en los que estemos lejos de la consola (el problema de la segunda pantalla es que solo tenemos dos manos, y un mando en ellas) puede que por fin se justifique el asunto. Al menos encaja con la temática.

Una de las nuevas pantallas tiene lugar en un aeropuerto. ¿Cómo creíais que Mario viajaba por todo el Reino Champiñón?



SIGUE LAS PISTAS

AHORA MISMO, HAY 19 pistas confirmadas para *Mario Kart 8* (incluyendo pantallas rescatadas de *Super Circuit*, *Double Dash*, *Mario Kart DS*, *Mario Kart Wii* y *Mario Kart 7*). Cada una de ellas tendrá nuevas secciones para incorporar las mecánicas antigravitacionales, así como las secciones de parapente y submarinas que ya vimos en *Mario Kart 7*. El eterno Mario Circuit ya ha sido mostrado, aunque ahora tiene forma de cinta de Moebius, con islas flotantes que conectan el circuito con el castillo de Peach en medio. También hay un mapa llamado Twisted Mansion, que parece directamente modelado en inspiración de los dos juegos de *Luigi's Mansion*.

Arriba: Los segmentos submarinos de las pantallas tienen un particular encanto y requieren mucho cuidado o un par de armas para salir indemne. Derecha: Waluigi, Wario, Bowser y siete Koopalings son solo algunos de los secundarios que aparecerán en esta nueva entrega. *Mario Kart 8* empieza a quedarse sin personajes de Mario que meter. A ver cuándo incluyen a Link o Sonic.





Mario Kart 8

CONCEPTO ■ Todos sabemos de qué va esto: es mandanga de la buena. Es Mario, en un kart, con amigos y enemigos, dispuestos a romper amistades.

Diversión hasta el infinito es lo que promete este juego

***Mario Kart 8* parte de una idea reveladora que ha condicionado su desarrollo: usar el 3D.** Sacando partido al hardware de Wii U, Nintendo quiere experimentar con las tres dimensiones de su juego, algo que ya se nota en el nombre del título. ¿Dónde? En el ocho, que es ni más ni menos que una cinta de Moebius, un símbolo de lo infinito, y que representa lo quiere ser *Mario Kart 8*.

Nunca habríamos pensado hablar a la vez de algo tan místico como la cinta de Moebius en relación a un *Mario*, pero así son las cosas. Nintendo tiene la intención de introducir algo único y diferente a una saga tan estática como ésta con la intención de hacerla relevante. La cinta de Moebius es un objeto en 3D pero con caras en 2D que permiten a los objetos moverse en dos planos a la vez (lo que traducido a *Mario Kart 8* es una referencia a los segmentos antigravitatorios de las carreras).

La implementación de la antigravedad en el juego permite una aproximación más a la hora de diseñar los circuitos. Y en principio esto era algo diferente: se iba a dar habilidades transitorias al jugador para excavar en el suelo y pasar a una sección enterrada de la pista. Esta idea se abandonó, pero el concepto de base sigue ahí. En lugar de dar otras alturas a las pistas, como ya hemos visto en los anteriores *Mario Kart*, *8* permitirá a los jugadores pegarse a uno de los laterales de la pista o directamente conducir por el techo con los rivales yendo por debajo de ellos. Una locura.

Estas secciones están más encorsetadas que las habituales pistas abiertas y llenas de trampas de *Mario Kart Wii*, que también estarán presentes, como otras pistas retro. Y todas ellas incluirán ahora partes nuevas que toman las ideas de *Mario Kart 8*. Tenemos muchas ganas de ver cómo es la Rainbow Road con estas ideas implementadas, la verdad. En todas las partes antigravitatorias, empujar a otros corredores garantizará aumentos de la velocidad, pudiendo encadenar varios de estos para conseguir una experiencia más competitiva y dinámica.

/// Teniendo en cuenta que *Mario Kart* siempre ha sido un juego muy competitivo y lleno de factor social (el término 'Kart rage' es uno con el que todos estamos familiarizados en exceso), nos entusiasma ver que Nintendo ha sustituido el corte horizontal por uno vertical, algo que suena como una alteración notable, pero que permite a los jugadores ver algo más por delante de sus narices y centrarse en lo que está por venir en lugar de lo que les rodea. Esto parece casi una confirmación de nuestra sospecha de que *Mario Kart 8* será un juego mucho más rápido que los anteriores, con más énfasis en ponerte por delante de los rivales con un buen turbo que en impedir que te adelanten con un "chocazo" rastrero.

> "Los jugadores que disfruten siendo malos van a tenerlo difícil en las secciones antigravitatorias"
>
> NINTENDO

El juego también sufrirá un par de cambios estéticos. Navegar por partes oscuras del circuito hará que los coches enciendan los faros. No suena nada espactacular, ya, pero cualquier cambio en la fórmula del juego es bienvenida, incluso los pasivos. También contará con integración en Miiverse gracias a la llamada '*Mario Kart TV*', un añadido que afortunadamente potencia la chusca red social de la compañía con desafíos entre jugadores y vídeos de buenos combates o de perrerías que se hace la gente.

Con una plantilla ya confirmada de 24 corredores, incluyendo a los Koopalings, que por primera vez aparecen en un juego de la saga; y a las encarnaciones en bebé de los favoritos de los fans. También habrá bicis, buggies y parapentes por igual con la intención de mantener el momentum del juego en alto. Es curioso que siempre hemos visto cómo la saga abandona ideas en favor de otras nuevas, y todo el rollo de lo antigravitatorio al final puede no ser más que una tontería, pero comprobar que hay tanta variedad en un solo juego y que se juega tanto con las físicas solo puede traducirse en una cosa: diversión.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: Wii U
Origen: Japón
Compañía: Nintendo
Desarrollador: Nintendo EAD Group No. 1
Lanzamiento: 20 de mayo, 2014
Jugadores: 1-4

Perfil del desarrollador

El Grupo de Análisis y Desarrollo de Entretenimiento de Nintendo, el EAD Group, lo componen 350 personas y son los responsables de las franquicias más icónicas de la compañía, así como su división más numerosa.

Historial

Mario Kart 7 **2011 [3DS]**
Nintendogs + Cats **2011 [3DS]**
Mario Kart Wii **2008 [Wii]**

Apogeo

Mario Kart Wii nos dio horas de diversión, y poco importa si eso fue en horario de oficina o no. Pese a lo poco que ha cambiado en años, *Mario Kart* sigue divirtiendo.





■ Izquierda: ¿Qué puede ser más divertido que conducir vehículos extraños e inseguros mientras lanzas objetos explosivos o conchas a niños y monstruitos de colorines?

Tropico 5

CONCEPTO ■ Vuelve el simulador de repúblicas bananeras: fórrate con dinero público y no rindas cuentas a nadie, que eso es de demócratas.

El sim favorito de la clase política

INFORMACIÓN

Al detalle

Plataforma: PS4, Xbox 360, PC
País: Bulgaria
Compañía: Kalypso Media
Desarrollador: Haemimont Games
Lanzamiento: Abril de 2014
Género: Disneyland Dictadura
Jugadores: 1-4

Perfil del Estudio

Haemimont Games lleva haciendo juegos desde 1997. Ubicados en Sofía, Bulgaria, este estudio de medio centenar de hombres se especializa en todo tipo de estrategias: sim, tiempo real, y gestión. Llevan encargándose de *Tropico* desde la tercera entrega.

Historial

Omerta: City Of Gangsters
2013 [PC/Xbox 360]

Tropico 3
2009 [PC/Xbox 360]

Rising Kingdoms
2005 [PC]

Apogeo

Sus dos *Tropico* se cuentan entre los mejores de la serie, clavando el sentido del humor característico de la franquicia y añadiendo suficiente juego para satisfacer a todos los adictos del género.

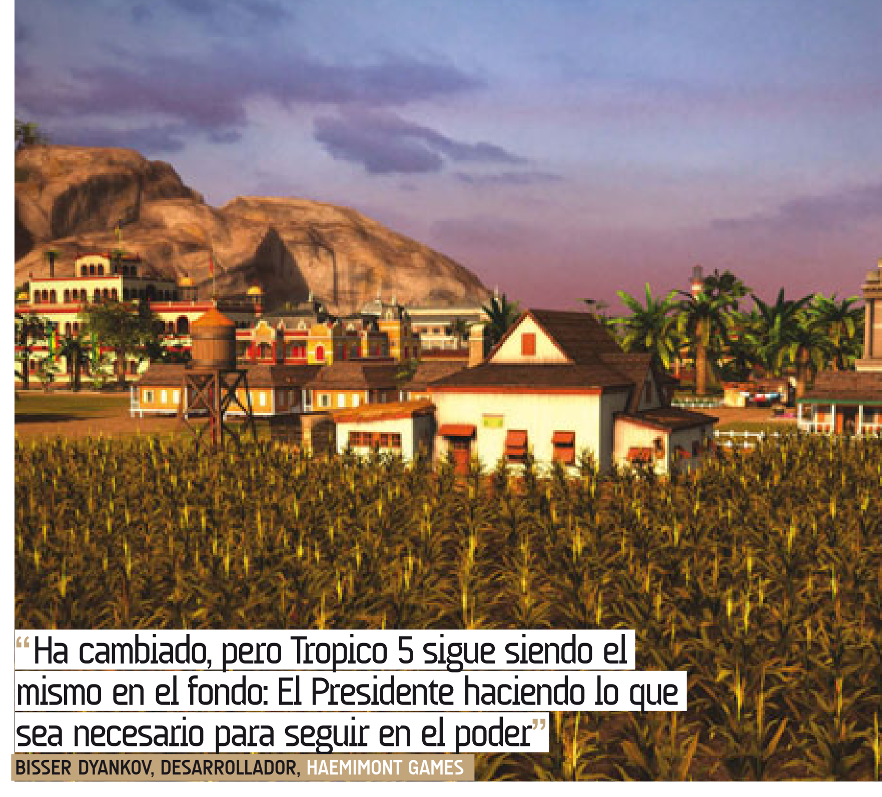
"Los viejos *Tropico* eran estáticos", nos cuenta el veterano desarrollador Bisser Dyankov durante una sesión de demostración de *Tropico 5*.
"En cuanto el jugador se aprendía 10 ó 20 trucos, podían dominar el juego sin problemas. Queríamos algo menos simple con *Tropico 5*". ¿Cómo? Lanzándote a la cara nuevos problemas y haciendo de tu república algo menos predecible, algo que te obligue a reaccionar. A diferencia de sus predecesores, los objetivos en *Tropico 5* evolucionan según pasa el tiempo. Así, en vez de tener un simulador de país más o menos continuado, la nueva entrega se esfuerza en convertirse en lo que siempre quiso: un simulador en el que se dé más peso a nuestro dictadorzuelo y sus andanzas, precisamente lo que hace único desde el principio a una serie que, de otra manera, no pasaría de ser un *Sim* clónico más. El juego también pretende "simplificar el proceso de microgestión", según Dyankov. Y, de paso, introducir tantas novedades que casi reinventa la serie desde cero. Veamos las principales.

1 TODO QUEDA EN FAMILIA

Tropico 5 introduce un sistema dinástico en el que llevaremos las riendas de una familia de dictadura hereditaria. Algo no exento de problemas: nuestros enemigos, y hasta nuestros propios actos, pueden tener consecuencias letales para nuestros pequeños herederos. "Tus hijos puede morir gracias a tus actos", explica Dyankov, "o unirse a los rebeldes, o encontrarte con que tus nietos tienen que lidiar con la crisis de los misiles en Cuba". Cada individuo tiene sus propias habilidades de sátrapa. Ojalá 'pelo horrible norcoreano' sea una de ellas.



3



"Ha cambiado, pero Tropico 5 sigue siendo el mismo en el fondo: El Presidente haciendo lo que sea necesario para seguir en el poder"
BISSER DYANKOV, DESARROLLADOR, HAEMIMONT GAMES

2 ARRANCA EN LA ÉPOCA COLONIAL

Tropico 5 presentará diversas épocas para levantar nuestro país: desde los tiempos de las colonias, donde seremos Gobernadores corruptos, hasta el siglo XXI, pasando por la Guerra Fría y los grandes conflictos precedentes. Cada época ofrece diversos desafíos: al principio, nos limitaremos a construir una economía exportadora estable, pero durante la Segunda Guerra Mundial, nuestra afiliación puede cambiar las tornas, etcétera. Hasta decidir el rumbo de nuestro país durante el presente.

3 COMBATIR ES LO DE MENOS

Sí, habrá conflictos en el juego: tendremos que enfrentarnos a piratas, insurgentes, indígenas agresivos y demás, pero Haemimont quiere poner el peso en los aspectos de gestión y construcción. "No queríamos convertir *Tropico* en un juego de estrategia en tiempo real", explica Dyankov. "Estamos creando el simulador de países lo más políticamente incorrecto posible, donde nuestro objetivo es desfalcar las arcas de tu nación para tus propios fines. Frente a eso, la simulación de combate es algo que queríamos aligerar, mantener en segundo plano".

4 ¡TIENE MULTIJUGADOR!

Tropico 5 es el primer juego de la serie en ofrecer un apartado completo multijugador, en el que hasta cuatro jugadores compartan archipiélago. Podremos jugar de forma cooperativa o intentando aplastar a los demás El Presidente. Podremos especializar nuestras respectivas ciudades para convertirnos en la superpotencia platanita definitiva, con un jugador centrado en la economía, otro en el ejército, el tercero en corrupción y demás. Parece difícil que puedan cumplir una promesa tan ambiciosa, pero veremos.

5 EL HUMOR NEGRO SIGUE SIENDO EL REY (ABSOLUTO)

Durante nuestra sesión nos reímos a carcajadas al menos cinco veces. Buena señal. La sátira política sigue tan vigente como siempre y, de hecho, se acerca más a la de las primeras entregas: más sutil e incisiva, con menos brochazo y más trasfondo. Humor que se traslada a las pantallas de carga, donde se nos darán detalles sobre los dictadores más infames a modo de consejos para nuestro estilo de juego. *Tropico 5* promete dar rienda suelta a nuestro niño de cinco años interior: ese de "yo-yo-yo, ahora".







EL VÓXEL ILUSTRE

■ QUE UN juego esté construido enteramente con vóxeles empieza a no ser una novedad, ya hay muchos que lo hacen. Sin embargo, sigue habiendo encanto en no camuflar las formas geométricas. Si los cubos de Minecraft gustan, imaginamos que los triángulos y construcciones más complicadas de este juego también. Habrá un modo editor, y se podrán recolectar toda clase de materiales machacando los recursos naturales de la Madre Tierra Cuadrada.

Planets³

CONCEPTO ■ El fenómento Minecraft no tiene fin, como no parecen tenerlos los millones que recauda el juego de Mojan, así que es normal que surjan clones de auténtica calidad como éste.

Se pronuncia 'Planetscube'

Esto de los clones de videojuegos no debe parar nunca. Aunque pueden ser un problema si se hacen de forma despiadada, cuando se toma una idea y se trata de expandir en otras direcciones, es algo completamente legítimo. *Planets³* es un ejemplo de esto: podemos llamarlo clon de *Minecraft*, pero en cuanto se leen unos cuantos detalles sobre sus diferencias, que exista es algo bueno.

Sí, hay crafting como en *Minecraft*: buscas materiales en la naturaleza, los cosechas en masa y construyes toda clase de objetos, pero este juego ha decidido no solo crear un sistema más complejo, sino limitar tu capacidad: los mundos de *Planets3* no son infinitos, puedes quedarte sin recursos. Esto es complicado, por supuesto, pero es una posibilidad, y por eso hay más mundos, más planetas que puedes visitar. No están deshabitados, claro, sino que pertenecen a otras personas, que pueden ayudarte o no.

También hay un elemento más de RPG que en *Minecraft*, que es muy básico en este sentido. Hay hasta NPCs que te ayudan y que necesitas para progresar y conseguir llevar a buen puerto todas tus hazañas.

Y poco más sabemos por ahora, la verdad. Cubical Drift ha conseguido su dinero en Kickstarter para construir estos mundos de vóxeles, pero lo que proponen ya es suficiente para mantenernos al tanto y para que, aunque lo llamemos clon de *Minecraft* a mala leche, reconozcamos que sus diferencias son suficientes para conferirle una identidad propia.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Mac
Origen: EEUU
Compañía: Cubical Drift
Desarrollador: Cubical Drift
Lanzamiento: Sin confirmar
Jugadores: 1-MMO

Perfil del desarrollador

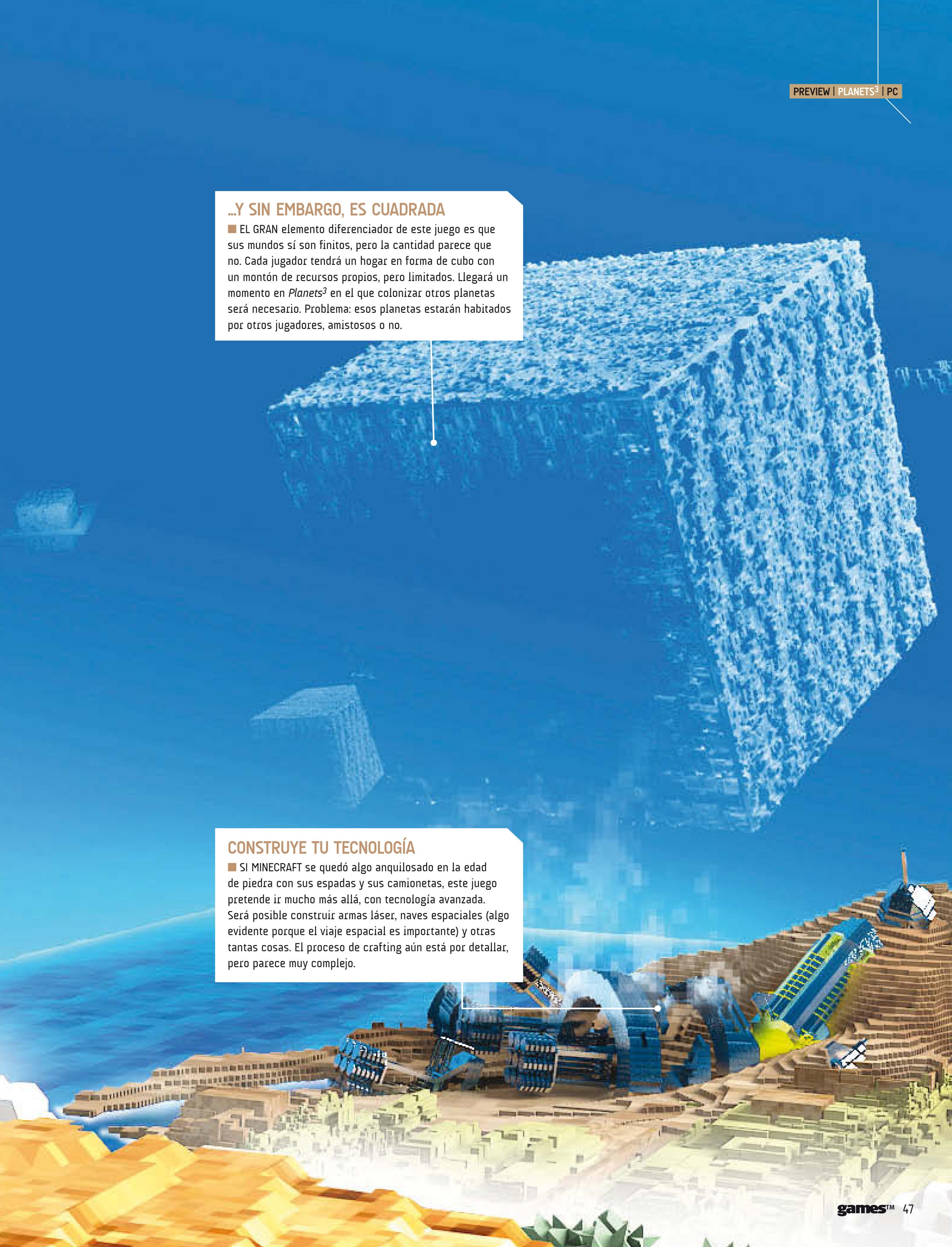
Las buenas gentes de Cubical Drift fundaron su estudio para poder empezar una campaña de Kickstarter, así que vamos a perdonarles que no tengan mucha experiencia previa como grupo. Tienen mucho que demostrar y 250.000 dólares en la saca para hacer un juego que los coloque en algún punto del duro esquema del mundo indie.

Historial

Planets3 **[PC]**

Apogeo

¿Qué logros puede tener un estudio recién nacido? Solo uno: sacar adelante una campaña de Kickstarter como ésta siendo unos totales desconocidos tiene mérito.



...Y SIN EMBARGO, ES CUADRADA

EL GRAN elemento diferenciador de este juego es que sus mundos sí son finitos, pero la cantidad parece que no. Cada jugador tendrá un hogar en forma de cubo con un montón de recursos propios, pero limitados. Llegará un momento en *Planets³* en el que colonizar otros planetas será necesario. Problema: esos planetas estarán habitados por otros jugadores, amistosos o no.

CONSTRUYE TU TECNOLOGÍA

SI MINECRAFT se quedó algo anquilosado en la edad de piedra con sus espadas y sus camionetas, este juego pretende ir mucho más allá, con tecnología avanzada. Será posible construir armas láser, naves espaciales (algo evidente porque el viaje espacial es importante) y otras tantas cosas. El proceso de crafting aún está por detallar, pero parece muy complejo.

■ Abajo: Hay pocas vistas tan bienvenidas en este juego como la del sol saliendo. Las noches de *Rust* son largas y están llenas de peligros. Las antorchas son útiles, pero dan tu ubicación.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Mac
Origen: Reino Unido
Publisher: Sin confirmar
Desarrollador: Facepunch Studios
Lanzamiento: Acceso anticipado
Jugadores: 1-256

Perfil del desarrollador

Establecidos en la ciudad de Walsall, Facepunch Studios era el hogar de un solo hombre, Garry Newman, padre del popularísimo *Garry's Mod*, una herramienta fundamental de Steam que ha vendido 3,5 millones de copias.

Historial

Rust – Acceso anticipado
2013 (PC, Mac)
Garry's Mod
2006 (PC, Mac)

Apogeo

En sus ocho años en Steam, *Garry's Mod* ha hecho 30 millones de dólares, con cada nuevo juego de Valve sumando posibilidades a esta herramienta. Y por impresionante que sea esa figura, *Rust* ya ha hecho más dinero en apenas unos meses.

Rust

CONCEPTO ■ Desnudo y con una roca en tu mano, debes sobrevivir en un mundo lleno de recursos naturales, fauna salvaje y Gente Anónima de Internet.

No confundir con el detective

***Rust* es uno de esos juegos de PC que parecen lanzarse cada vez más a menudo.** Es esa clase de cosa que ignoras por un tiempo porque no parece nada nuevo hasta que te das cuenta de que se convierte en un fenómeno, que lo compras y aprecias por qué todo el mundo habla bien de él. Por ahora, un millón de personajes han pagado por el juego en apenas unos meses, suficientes para empezar a competir de verdad con *DayZ*. Y como éste durante los últimos meses, *Rust* puede ser fácilmente la siguiente gran experiencia online.

Así que sí, es un clon de *DayZ*, aunque pone más énfasis en la construcción y la cooperación. En las últimas semanas, *Rust* ha empezado a alejarse de la pesada sombra del que fuera un mod de *ArmA* en tanto que los zombies han desaparecido de este postapocalipsis. Aunque aún mantiene el miedo a la pérdida y la traición como su inspiración, habiendo incluso bandas de jugadores cazando novatos por deporte, en *Rust* el paisaje no es tan vacío ni la actitud tan pesimista.

Comienzas jugando con limitaciones, claro. Sin ropa, con unas vendas, una antorcha que grita "hola, ven a matarme, aquí, donde el fuego" y una roca para romper y machacar los árboles en busca de madera, otras rocas para tener más piedras y animales para conseguir la imprescindible comida. Es un mundo peligroso, lleno de bestias carnívoras y (dependiendo del servidor) lleno de sádicos, aunque a diferencia de *DayZ*, donde hay poco más que hacer que sobrevivir, *Rust* tiene potencial para enganchar, para montar ciudades en medio del yermo y para que crezcan comunidades casi feudales.

Si sobrevives a tu primer encuentro con otra persona, quizá no te encuentres con otra hasta pasado mucho tiempo, pero verás el rastro que dejan: puertas abiertas, latas usadas o refugios y trampas elaborados con madera para alejar a invasores de las bandas y proteger el muy preciado equipamiento.

> "Los jugadores deciden cómo se comportan y por eso debes temerlos. Esa es la clave de todo el juego."
> **GARRY NEWMAN, FACEPUNCH STUDIOS**

Facepunch ha dejado muy claro, especialmente en la página para comprar el acceso temprano de *Rust*, que no saben aún qué dirección va a tomar el juego finalmente. La idea general es garantizar un sandbox en el que los jugadores pueden construir arquitecturas complejas y estructuras sociales, a ser posible sin requerir mecánicas específicas. Más allá de ello, el jugador será quien determine el desarrollo.

Por mucho que haya trazas de *Don't Starve* en su fase temprana, a medida que consigues sobrevivir sin muchos problemas lo que empieza a ser evidente es la influencia de *Eve Online* y su aspecto social. Y a medida que crece el foco en la cooperación y la traición, *Rust* se hará más popular.



■ Arriba: La comida se obtiene sobre todo de cazar animales, así que si eres vegetariano quizá prefieras jugar a otra cosa o cerrar los ojos mientras tu personaje machaca el cráneo y eviscera a ese pobre ciervo.



"Aunque las mecánicas de combate siguen siendo fieles al Chaos original, los toques de RPG son totalmente nuevos"

JULIAN GOLLOP, GOLLOP GAMES



Las criaturas convocadas pueden subirse en otras criaturas, o generar bestias arqueros voladores. ¿Qué hay mejor que un mago montado en un león?

Chaos Reborn

CONCEPTO El padre de *X-COM* vuelve a sus raíces con un juego con batallas por turnos y en arenas llenas de magos, sirvientes y demás bichos mágicos.

No lo llames MOBA

No todos los días un creador de la talla de Julian Gollop lanza un juego y te invita a verlo de primera mano en su oficina, así que cuando el padre de *X-COM* y de buena parte de las ideas del género del RTS nos retó a echar una partida a su *Chaos Reborn*, tuvimos que pasar de él. Es broma.

Para ser sinceros, conseguimos mantenerle a raya durante un par de horas mientras le distraíamos con nuestra cháchara sobre lo mucho que nos gusta el *Chaos* de 1985, hasta el punto de que lo consideramos de lejos uno de los juegos más importantes jamás hechos. Nada de esto sirvió para distraer su atención y nos dio una buena al final. La familiar mezcla de conjuración de hechizos, invocación de criaturas y duelos con armas sigue intacta, pero los diferentes retoques y cambios de la fórmula alquímica del original son suficientes como para hacernos perder el norte.

Antes de *Chaos Reborn*, Gollop ha intentado rehacer sus ideas sobre la saga, y parece que ahora ha conseguido lo que quería: que el multijugador sea el rey indiscutible, que los jugadores se maten por dominar las arenas de combate. Los jugadores arrancan manejando a un mago con una selección de hechizos. El objetivo es matar al otro hechicero con tus criaturas invocadas, tus barreras mágicas y demás trampas hechas de fuego, rayo y hielo. El truco está en que los magos son débiles y que las invocaciones son tremendamente fuertes en su mayoría, aunque pueden ser reales o meras ilusiones.

Nuestro rival se puso a llamar a un enano y a una araña gigante en los primeros instantes del combate, una gran ofensiva. En respuesta, nosotros apostamos por un esqueleto y un zombie que escupe, pero no sirvió de mucho, y en nuestra desesperación, usamos el mítico hechizo del juego, el Gooey Blob, para bloquear el avance del enemigo. Y así, la estrategia de Gollop de hizo clara: mezclar hechizos de baja estopa pero efectivos con ilusiones de alto rango que nos aflojaran el intestino y nos llevaran al error y, posteriormente, a sucumbir sin remedio. Así fue: aunque nos guardamos el dragón para el final del combate, Gollop lo barrió como si nada y nos remató.

Gracias al cielo, podemos culpar de nuestra derrota a que el juego está aún sin acabar y que solo hay pocas criaturas y magias implementadas. Aún así, tampoco nos sentimos humillados: Gollop ha tenido *Chaos* en su cabeza durante años y, si su Kickstarter consigue sus objetivos, nosotros tendremos una buena ración de ello durante otros tantos años.

La plantilla de hexágonos y los modificadores de terreno son un cambio respecto a los mapas del original.

INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, Mac
Origen: Bulgaria
Compañía: Sin confirmar
Desarrollador: Gollop Games
Lanzamiento: 2015
Jugadores: 1-6

Perfil del desarrollador

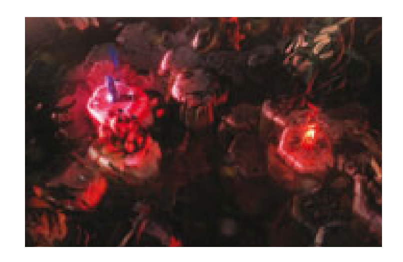
A finales de los Ochenta, Julian Gollop enlazaba un juego con otro, empezando con el Chaos original al que siguieron *Rebelstar* y *Laser Squad*. Ambos inspirarían directamente *X-COM*, y entonces paró la cosa hasta 2002, cuando hizo *Laser Squad Nemesis*; y 2005, año en el que lanzó otro *Rebelstar*.

Historial

Ghost Recon: Shadow Wars **2011 (3DS)**
Rebelstar: Tactical Command **2005 (GBA)**
X-COM: Apocalypse **1997 (PC)**
UFO: Enemy Unknown **1994 (PC, Playstation, Amiga)**

Apogeo

Julian Gollop siempre será recordado por *X-COM*, una saga clásica que solo en la actualidad ha conseguido ser rescatada con éxito. Que le pregunten a Sánchez, que se ha pasado *Enemy Unknown* en la máxima dificultad tres veces.





POR QUÉ ❤...

Smash TV

MIKAEL HAVERI, HOUSEMARQUE

“*‘Masacre cooperativa con sentido del humor’. Así es como se describió por mucho tiempo en los medios a* Smash TV *y a* Super Smash TV. *Al empezar a jugar, sentías que estabas en un programa de la tele. Ese nivel de inmersión era una novedad para los niños de los arcades, que aún soñaban con el futuro de los videojuegos. Los comentarios graciosos que aparecían en pantalla hacían llevaderas las auténticas carnicerías que montabas y a su vez creaba una gran ambientación que la hacía más real que* Robotron. *Los controles estaban perfectamente implementados para una máquina de dos sticks y hasta en SNES funcionaban bien. Por encima de todo esto, era una delicia cuando te ponías a jugar con otro amigo. Tras unas cuantas sesiones,* Smash TV *se convirtió en una experiencia para dos jugadores casi en exclusiva. Es un título que captura nuestros valores, la precisión de la mecánica y la superioridad del diseño sencillo.*”



"Jugarlo con un amigo era una delicia, hasta el punto de que hacerlo solo empezaba a aburrir"

MIKAEL HAVERI, HOUSEMARQUE



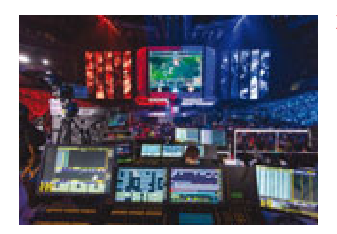
EL JUEGO DE

MILLONES DE ESPECTADORES Y MÁS MILLONES DE JUGADORES: LEAGUE OF LEGENDS ES UN FENÓMENO MÁS ALLÁ DEL VIDEOJUEGO. ¿CÓMO HA SUCEDIDO? ¿HASTA DÓNDE LLEGARÁ? LA GENTE DE RIOT GAMES NOS LO CUENTA



LOS CAMPEONES

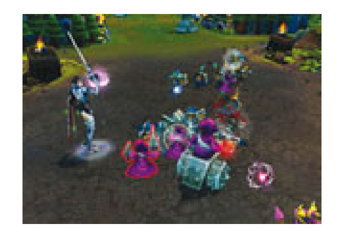
Existen dos tipos de jugadores: los que juegan a menudo a *League Of Legends* y los que alucinan cuando se enteran de cuántos forman el primer grupo. Hagamos la prueba para ver en cuál te defines: 67 millones de jugadores activos, y a saber cuántos espectadores, youtubers y aficionados en general que ni siquiera lo juegan. Casi el doble de jugadores que *Minecraft* y, haciendo una cuenta rápida, a millones de distancia de cualquier otro título. Si se montase una convención con todos los jugadores, necesitarías meter a tres de ellos en cada habitación de hotel del mundo, suponiendo que todas estuviesen libres. O, más fácil, podríamos vaciar toda Francia y convertir el país entero en una LoL-Con e, incluso así, todavía quedaría un millón y medio sin camas. »

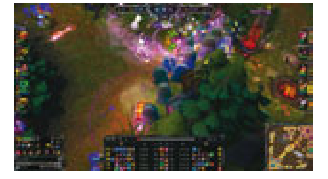


El primer torneo de *Doom* que vivió Sánchez fue en una discoteca. No había ni micrófono para narrar la partida.



Los fuertes bíceps de SK Telecom T1 levantan un trofeo lleno de dinero real.

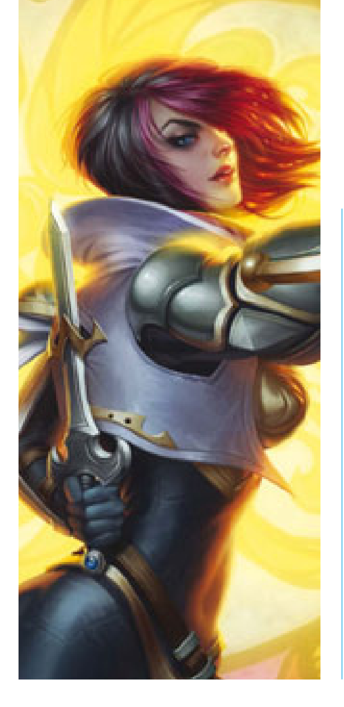




El propio cliente del juego también es un excelente modo de ver partidas.

Y el pequeño problema de qué hacer con los franceses. Pero la idea queda clara: hay más jugadores de *LoL* que franceses.

¿De dónde salen? ¿Qué tipo de mutación conejil les ha hecho multiplicarse tan deprisa (a los de *LoL*, no a los franceses)? Para Kristoffer Touborg, fan confeso del título desde hace tiempo y gestor de programas en Riot Games *League Of Legends*, la respuesta es sencilla: la gente acude en masa a los juegos divertidos. “Siempre tienes la tendencia a racionalizar un juego tras su lanzamiento, a intentar diseccionar los ingredientes de su éxito, pero

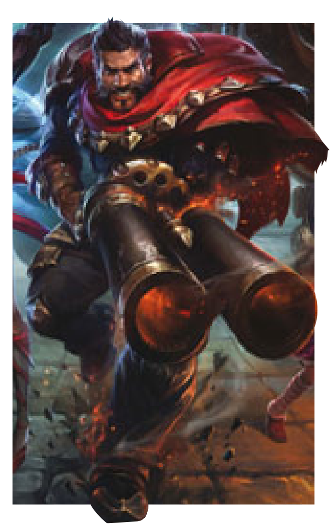


(es decir: *Minecraft*), *League Of Legends* salió de la incubadora de dominadores mundiales en 2009, aunque las bases se remontan unos cuantos años. Siendo exactos, al mapa/mod finisecular *Aeon Of Strife*, para el vetusto *Starcraft*. *Strife* se cepilló las partes más peñazo del género de la época (conseguir recursos y construir la base), cambiando las convenciones por una sola unidad con la que pelear, más cercana a los *Diablo* que a la estrategia en tiempo real. Los enemigos no jugadores reptaban por el mapa en una forma que hemos vista repetida mil veces, en cada defiendetorres, y el

“CASI TODOS NOSOTROS ESTAMOS CURTIDOS EN LOS MOBA CLÁSICOS, NOS CRIAMOS CON ELLOS”

en el caso de *League Of Legends* lo único inherente es que se trata de una experiencia muy satisfactoria. Hay, obviamente, un puñado de componentes realmente buenos, como todo lo social, y los aspectos de deporte virtual y todo eso, pero se reduce a que *League Of Legends* es un juego divertido y muy gratificante”.

Tiene razón. *League Of Legends es* divertido, aunque el ‘y todo eso’ que Touborg despacha con indiferencia tiene más importancia de la que parece: *LoL* es gratuito, funciona en los PC más modestos y, no solo es relativamente fácil aprender a jugar, también es más entretenido para el espectador que los pegatiros por equipos. Como casi todos los fenómenos recientes del sector



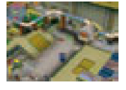
Una escopeta así da para mil chistes de Bugs Bunny.

objetivo del mod era abrirse paso hasta destruir la base enemiga. El concepto sería refinado tras la salida de *Warcraft III* en un mapa llamado *Defense Of The Ancients*, estableciendo el género MOBA (siglas inglesas para Campo de Batalla Multijugador Online). De esto hace ya casi doce años.

DOTA dio paso a una fiebre de modders creando variantes sin cesar, tan populares que no paso mucho tiempo hasta que un estudio se atrevió a plantear el mod como juego independiente. Estamos en 2006, y el estudio se llama Riot Games, que acaba de fichar al creador de *DOTA: Allstars*, la variante más popular del momento. El objetivo, diseñar un sucesor comercial que saque la experiencia de las fronteras de

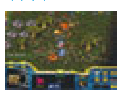
LA EVOLUCIÓN DEL MOBA

FUTURE COP: LAPD 1998



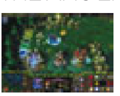
Al principio iba a ser una continuación futurista de los *Strike* de la vieja EA (los del helicóptero: *Desert*, *Jungle*, *Urban*...), pero casi nadie recuerda *Future Cop*, juego de robots repartiendo metal. Nadie excepto el creador de *Aeon Of Strife*, fan declarado que siempre lo cita como influencia directa en su carrera.

AEON OF STRIFE 1999



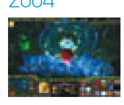
El ADN de los *DOTA*, los *League Of Legends* y los defiendetorres viene de un único mapa de *Starcraft*: *Aeon Of Strife*. Cuatro jugadores coordinan sus esfuerzos desde un lado del mapa para eliminar los enemigos que intentan destruir su base. La siguiente versión pasaría a ofrecer un versus de dos contra dos.

DEFENSE OF THE ANCIENTS 2002



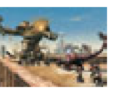
Warcraft III tardó poco en tener su propia versión de *Aeon Of Strife*, en dos tandas: primero *Valley Of Dissent*, poco más que un port, y luego *Defense Of The Ancients*, que plantó todas las bases de la fórmula. Y que se convirtió enseguida en uno de los mapas más jugados de todo Battle.net.

DOTA: ALLSTARS 2004



Tras el primer *DOTA*, *Warcraft III: The Frozen Throne*, recibió decenas de variantes, cada una con diferentes héroes. *DOTA: Allstars* nació como una recopilación de los mejores héroes sobre el mapa original *DOTA* map. Sus desarrolladores terminaron fichando por Valve y Riot.

DEMIGOD 2009

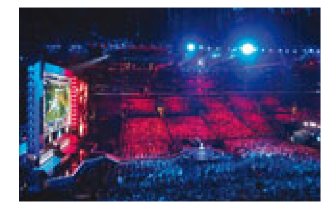


Claro que la popularidad de *DOTA* le llevaría a tener una versión comercial. Gas Powered Games lo intentó primero, en tienda y por caja, con *Demigod*. Tenía una presentación fantástica, pero el juego salió antes de que GPG pusiese en marcha los servidores. Entre esa pifia y la salida de *LoL* el mismo año, el juego nació muerto.

■ *League Of Legends* tiene dos competidores serios: *Dota 2* (Valve) y *Heroes Of The Storm* (Blizzard).



■ Los campeones levantando al cielo un dedo que vale un millón de dólares.



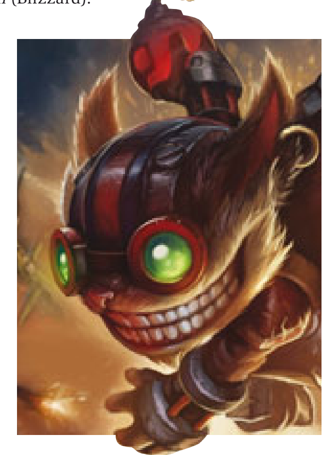
■ Lleno total en el Staples Center, algo que pocas bandas de rock consiguen.



■ Hinchas de *League Of Legends*: los deportes virtuales ya son adultos.

Blizzard y la lleve a un nuevo nivel de popularidad.

"Muchos de nosotros, incluso los fundadores, estamos curtidos en los MOBA de vieja guardia, hemos pasado por casi todos", dice Touborg. "Creo que el género se ha desarrollado como todos los demás: primero un par de intentos fundacionales, luego unos cuantos genéricos y, al final, el gran título que trasciende". Aunque Gas Powered Games fue el primero en publicar comercialmente un juego del estilo con *Demigod* (a principios de 2009), se encontró con que llamaba la atención por los motivos equivocados; especialmente por el pobrísimo multijugador. Y, mirando atrás, su elevado precio y los elevados requisitos que pedía tampoco ayudaron: *Demigod* quería ser un juego tradicional bebiendo de un mod gratuito. Riot, mientras tanto, se había fijado en el auge primigenio de los micropagos y el *free-2-play* en Asia, dándose cuenta de que cuantos más jugadores tuvieses (de ahí lo de ofrecer un cliente gratuito) más competitivo sería tu juego por una mera razón de números. La dificultad residía



en decidir qué es lo que se le ofrecería gratis a los jugadores, y qué características pedirían el dinero necesario para mantener los servidores en marcha y a los inversores contentos. Riot terminó optando por abrir todo el juego con una rotación de más de un centenar de personajes, implementando los micropagos únicamente para ciertos objetos cosméticos y ampliar tu plantilla. Así, Riot se convirtió en uno de los pocos (junto a Wargaming) en pillarle el truco a los juegos gratuitos: pagar para

"QUERÍAMOS HACER UN GRAN JUEGO Y NO PREOCUPARNOS POR EL MODELO DE NEGOCIO"



jugar, no para ganar. "El mérito lo tiene el equipo original, que dio con una fórmula que funcionaba a la perfección", dice Touborg. "La clave para nosotros estaba en que queríamos hacer un juego bueno de verdad, sin preocuparnos de los modelos de pago y cosas así. Esperábamos gustar tanto a los jugadores que soltasen dinero de vez en cuando".

Y vaya si les ha gustado. Solo en 2013, *League Of Legends* ingresó más de 450 millones de euros, el tercer título gratuito en la escala mundial de pasta loca, por detrás de los coreanos *Dungeon&Fighter* »

E-PORTISTAS

KRISTOFFER TOUBORG EXPLICA TODO SOBRE LA FACETA DEPORTIVA DE LOL.

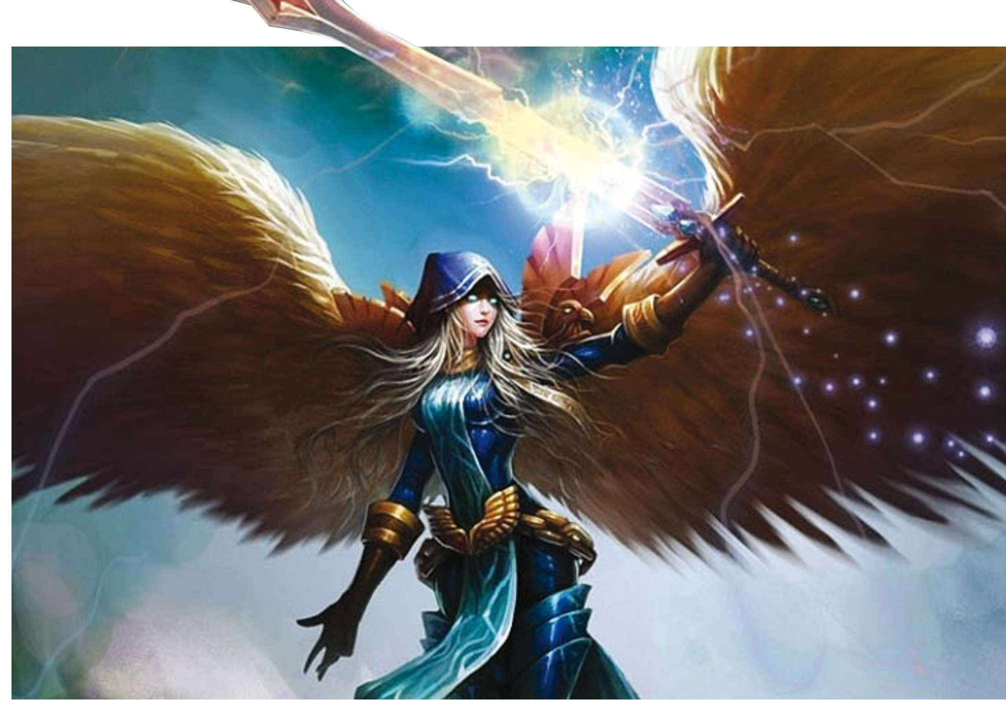
¿Quién es el número 1?
Hay un equipo coreano, SK Telecom T1, en el que juega Faker, un genio por encima del resto, que tiene todas las características: habilidad natural, velocidad física, todo... Es bastante famoso en el mundo de los juegos competitivos, fama amplificada por el hecho de que tenemos un número descomunal de jugadores. Si tienes tantos es evidente que los mejores serán seres absolutamente extraordinarios, únicos, y que merecen el mismo trato que los mejores deportistas de las disciplinas tradicionales.

O sea, Faker es el Messi de *LoL*...
Más bien Messi es el Faker del fútbol.

¿Hay traspasos y fichajes estrella?
Empieza a haberlos. Un jugador danés llamado Bjergsen pasó de la liga europea a la norteamericana. Creo que fue el primer traspaso transatlántico. Espero ver más, que esto crezca y adquiera la misma vidilla del deporte físico.

El Departamento de Inmigración de Estados Unidos reconoce a los profesionales de *LoL* como deportistas. ¿Qué te parece?
Que lo contrario sería absurdo. Puede que no corran de un lado a otro de la cancha, pero las horas que practican cada día superan al entrenamiento de muchos otros deportistas, así que no veo razón para que no se les reconozca. Son gente formidable. Trabajan duro y tienen muchísimo talento, así que me parece justo que se les reconozca el mérito. Sería raro que no lo hicieran.

¿Ves inevitable el salto al gran público del deporte virtual?
No somos los únicos, por supuesto, peleando por el deporte virtual, y creo que todo el sector está haciendo un esfuerzo enorme para que se reconozca. Creo que es inevitable que terminemos con unos Juegos E-límpicos y cosas así. El mayor problema que tenemos, y que creo que Riot ha resuelto bien, es proporcionar un entorno estable a los profesionales. Ojalá más ligas se asegurasen de tener buenos contratos, buenas reglas y un enfoque más estructurado. Casi todo en LoL lo hemos gestionado nosotros y nos ha dado muy buen resultado. Ojalá más gente copie el modelo y veamos grandes ligas más estables.

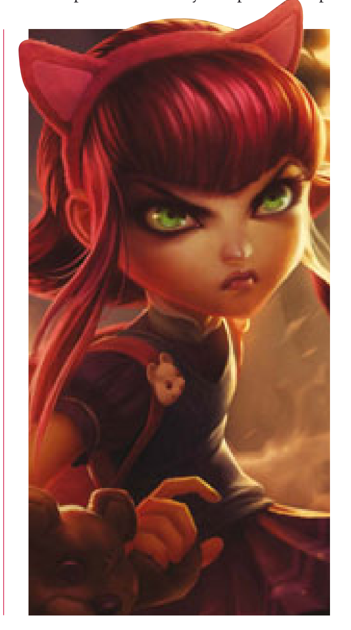


La mayor parte de los ingresos de Riot viene del apartado "moda y complementos para Campeones".

» y *Crossfire*, y bien por delante de *World Of Tanks* y *Team Fortress 2*. Para un juego en el que el dinero no da beneficios tangibles, 450 millones de euros es una generosa cantidad, a la altura de lo que recaudan buena parte de las superproducciones tradicionales.

ESTE CRECIMIENTO IMPARABLE de *League Of Legends* obedece a los mismos factores de otros éxitos: el juego adecuado en el momento propicio, no solo en términos de género o modelo de negocio, sino también en cuanto a la oportunidad que se presentó a ambas partes (desarrollador y jugadores) de coger el tren del online. Incluso señalando un cambio generacional: si Youtube fue parte integral del éxito de *Minecraft*, *League of Legends* y Twitch han vivido la historia de amor perfecta.

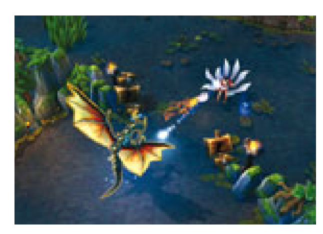
"La capacidad de compartir el juego con tus amigos es importantísima", cuenta Touborg. "Creo que es fantástico poder interactuar con *League Of Legends* como si se tratara de un hobby y no de un software jugable, y la respuesta de los jugadores a la hora de compartir sus experiencias en soportes como Twitch ha sido tremenda". Otorgar a los jugadores veteranos y profesionales la capacidad de demostrar (que no exhibir) su talento ha creado un clima de superación tan abierto como interactivo; una característica única indisoluble del éxito de Riot. Touborg disfrutó hace poco de un torneo de jugadores entre las universidades de Oxford y Cambridge, impresionado por la intensidad del mismo.



"LA CAPACIDAD PARA COMPARTIR EXPERIENCIAS ES FORMIDABLE"

"Todo lo que ocurre entre Oxford y Cambridge es una batalla épica en sí misma. Lo divertido es que, en términos de habilidad, eran buenos, pero no tanto como un profesional. Con lo que estaba sentado viendo jugar a unos tíos que no son de los mejores, pero disfrutando mucho. Por varias razones: el nivel de retransmisión y comentarios es genial. Yo es un tío sentado en casa con mala conexión, sino un estudio dedicado a ello. Y los visionados también han alcanzado un gran nivel. Es muy fácil seguir el juego. Obviamente, todavía no estamos al nivel del fútbol, donde ves constantemente tanto el campo como el detalle de lo que está pasando, pero es fácil cogerle el ritmo y me da que por eso *League Of Legends* se puede disfrutar tanto como espectador".

Otra parte innegable del éxito de *League Of Legends* reside en el



Riot añade Campeones nuevos a la plantilla cada cierto tiempo.

enfoque hacia el juego competitivo y el deporte virtual presente en cada uno de sus aspectos, en escala creciente desde los enfrentamientos casuales sin medir hasta las competiciones continentales. Las más relevantes nutren al Campeonato Mundial con jugadores de primera: la Liga Europea, la norteamericana, OGN The Champions (Corea del Sur), Legends Pro League (China) y la Garena Premier League (sudeste asiático). Para hacernos una idea del alcance del Campeonato del Mundo, el último se celebró en el Staples Center de Los Angeles, el estadio de los Lakers que ha albergado desde finales de la NBA y la NHL (si, de hockey sobre hielo: durante un E3, además) hasta grandes eventos de la WWE y galas de los Grammy. El torneo, en el que los surcoreanos SK Telecom se llevaron el premio de un millón de dólares, tuvo más de 32 millones de espectadores.

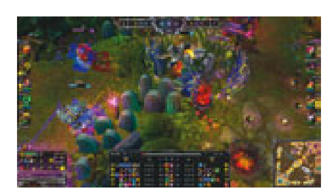
"Mantenemos un nivel profesional envidiable", explica. "Los partidos de las ligas oficiales son muy accesibles y tenemos jugadores que hacen bastante dinero; la verdad es que mucho dinero hoy en día. Pero también creo que podemos hacer mucho más entre los jugadores de a pie, que les encantaría participar en un torneo si hubiese uno a su alcance". Algo que enlaza con la labor actual de Touborg, que intenta establecer una liga de universidades por toda Europa, bajo la premisa de que competidores y espectadores por igual se sentirían más identificados con los equipos si fuese más fácil pertenecer a ellos o verse reflejado en sus carreras. "A medio plazo, me decepcionaría que no hubiese una liga anual universitaria, un segmento de público con el que tenemos que hacernos. También estamos mirando cómo establecer torneos nacionales abiertos a todos".

ANTES DE RIOT, Touborg era el diseñador-jefe de *EVE Online*, un universo MMO donde imperan el juego sucio y una cruel cadena trófica. Pero Touborg ve elementos en común: una infraestructura estable abierta a la creatividad de los jugadores fundamental para la longevidad de ambos.

"Los lectores se sorprenderían si viesen lo parecidas que son ambas comunidades", explica. "*EVE* tiene tan en cuenta a las bases como *League Of Legends*. Sí, ambos tienen un cliente jugable, pero todo lo que los jugadores construyen a partir del mismo es asombroso". En el caso de *Eve*, se trata de la infinidad de herramientas de actualidad e información, que son tan necesarias como el propio cliente para estar al día de la sociedad que han construido sus jugadores. *League Of Legends* también cuenta con potentes estructuras sociales, con la diferencia de que sobre el terreno las cosas están más niveladas.

Touborg, sin embargo, defiende a los jugadores de *League Of Legends* que, en ocasiones, se han ganado a pulso la reputación de ser inmisericordes y hostiles con los novatos. "Hay una necesidad natural de comunicarse en cualquier deporte de equipo, para bien y para mal", admite Touborg, "pero no creo en *LoL* se dé más a menudo que en cualquier otro juego. En mi opinión, tenemos buena gente en nuestra comunidad dedicados a guiar a los nuevos jugadores. La masa actual del juego da fe de lo accesible y abierto que es, y el empeño que ponemos en que lo sea. Posiblemente invirtamos más recursos en garantizar el juego limpio y el buen comportamiento que cualquier otra compañía".

Con ese objetivo, Riot ha montado un consejo de jugadores electos, el Tribunal, inspirado en parte por el Concilio de Gestión Estelar de *EVE Online*. »





¿Fútbol? No, una escena más de cualquier torneo de *League of Legends*.



TOP 10

LOS JUGADORES DE CADA PAÍS QUE MÁS DINERO GANAN

	País	Jugador (rango)	Ganancias
1	COREA DEL SUR	LEE "FAKER" SANG HYEOK (1º)	255.575$
2	TAIWÁN	CHENG "BEBEISADOG" BO WEI (6º)	236.474$
3	CHINA	LAU "TOYZ" KURTIS WAI KIN (9º)	216.534$
4	RUSIA	ALEXEY "ALEX ICH" ICHETOVKIN (11º)	94.034$
5	ESPAÑA	ENRIQUE "XPEKE" CEDEÑO MARTINEZ (15º)	89.312$
6	FINLANDIA	LAURI "CYANIDE" HAPPONEN (16º)	86.582$
7	FRANCIA	PAUL "SOAZ" BOYER (18º)	82.055$
8	ARMENIA	EDWARD "EDWARD" ABGARIAN (24º)	76.034$
9	ESTADOS UNIDOS	ANDY "REGINALD" DINH (28º)	75.619$
10	CANADÁ	BRIAN "THEODDONE" WYLLIE (33º)	71.362$

■ RANGO DE JUGADOR $ GANANCIAS

FUENTE: ESPORTSEARNINGS.COM

TOP 10

DINERO EN PREMIOS EN LOS ESPORTS

	Juego	Premios	■
1	LEAGUE OF LEGENDS	10.383.789$	203
2	STARCRAFT II	10.360.956$	1263
3	DOTA 2	8.534.602$	150
4	COUNTER-STRIKE	8.383.789$	282
5	STARCRAFT: BROOD WAR	5.211.876$	163
6	WARCRAFT III	2.829.657$	519
7	HALO 3	1.689.476$	19
8	CALL OF DUTY: BLACK OPS II	1.341.905$	19
9	HALO 2	1.314.175$	55
10	C-S: GLOBAL OFFENSIVE	1.130.673$	79

FUENTE: ESPORTSEARNINGS.COM

SIGUE MIRANDO

La televisión tradicional pierde espectadores, pero en las retransmisiones online en directo no es que la gente vea programas al uso derivados de la caja tonta, es que ve *League Of Legends* más que *cualquier otra cosa.*

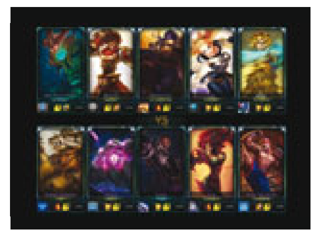
Evento	Fecha	Espectadores
League Of Legends Temporada 3 Campeonato del Mundo	Octubre 2013	8,5M
Red Bull Stratos	Octubre 2012	8,0M
Descenso de la sonda Curiosity Mars	Agosto 2012	3,2M
League Of Legends Temporada 2 Campeonato del Mundo	Octubre 2012	1,1M
Campeonato Internacional DOTA 2 2013	Agosto 2013	1,0M
NFL Superbowl XLVIII	Febrero 2014	0,5M
London Olympics	Julio 2012	0,5M
Boda Real Británica	Abril 2011	0,3M



■ *League of Legends* ya se juega más que *Starcraft* en Corea del Sur.



■ La accesibilidad de *League of Legends* es clave en su éxito.



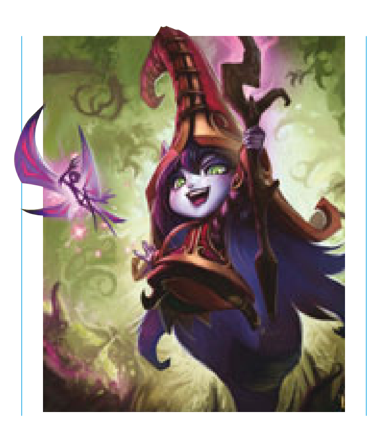
■ Todos los Campeones son gratuitos, aunque Riot cambia cada semana la lista de disponibles.



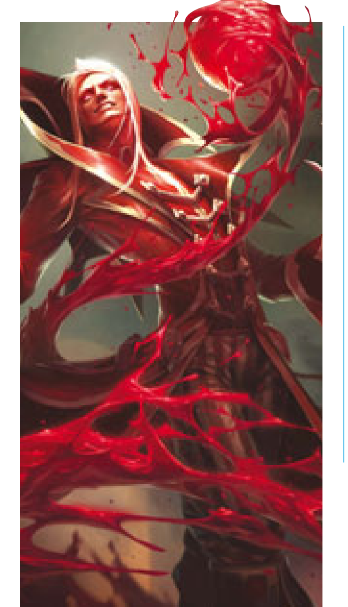
■ Decenas de miles de espectadores acuden en vivo a los torneos asiáticos y norteamericanos.

» Si otro jugador te denuncia por mal comportamiento, el Tribunal revisará las pruebas y emitirá un veredicto acorde.

ENTRE LOS PLANES para nuevas ligas que sirvan como cantera para millones de jugadores ajenos al juego competitivo, más una cuarta temporada del campeonato mundial (con la final a celebrar en la meca del deporte virtual, Seúl), la maquinaria de *League of Legends* no da muestras de flaqueza. Tal vez por eso todos los estudios se han lanzado a franquiciar la fiebre MOBA, con contendientes tan extraños como *Dead Island*, los *Total War*, o los superhéroes DC de *Infinite Crisis*. Sin embargo, los dos grandes rivales son Valve (a su rollo con su *Dota 2*) y la madre del cordero: Blizzard, que ya tiene casi a punto su propio juego, *Heroes Of The Storm* (el nuevo nombre de *Blizzard All-Stars*). El rey del género contra dos de los mejores estudios del online pecero de todos los tiempos: un combate a tres bandas que se adivina interesante. Blizzard llega tarde, pero viendo el revulsivo que ha sido *Hearthstone*, con su eterno toque Midas para el online (por no hablar del atractivo para los millones de jugadores de *WoW*, *Diablo* y *Starcraft* de jugar con sus héroes), hay que tomarles en serio. Quizás Riot pueda ampliar ventaja saltando a las consolas, una senda que ya recorren algunos *free-to-play*, con Wargaming sentando cátedra con un *World of Tanks* diseñado desde casi cero para Xbox 360.

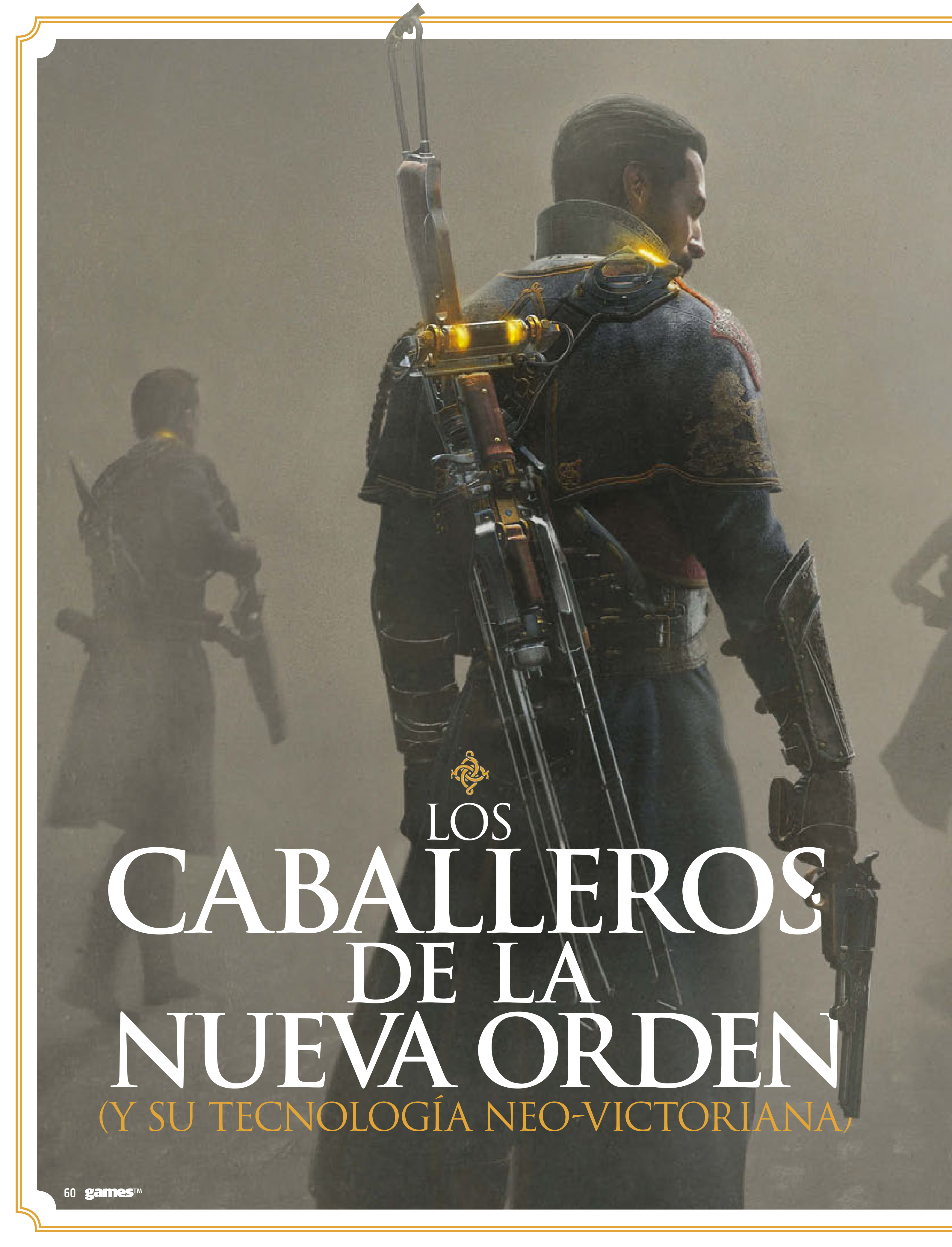


“NO NOS MUEVEN LOS NÚMEROS NI EL DINERO. TENEMOS OTRAS METAS”



Touborg, que normalmente no calla, se queda mudo de golpe: “No tengo ni idea”, responde a la pregunta sobre el tema consolero. “Incluso aunque pudiese contestarse a eso, no sabría cómo... No lo sé”. Presionamos un poco más: ¿crees que podría funcionar? “No lo he pensado mucho”, dice. “Estamos en PC, es una buena plataforma para nosotros, así que no sabría decirte”. Y, si no es mediante consolas, ¿cómo puede garantizar Riot que crezca al mismo ritmo? Entre octubre y enero, el número de jugadores activos se dobló hasta los 67 millones, de los cuales siempre hay más o menos siete millones jugando, sea la hora que sea.

“No nos mueven los números ni el dinero. No sé cuánto gana esta empresa ni estoy muy seguro de cuántos jugadores tenemos. Tenemos metas distintas”.



LOS CABALLEROS DE LA NUEVA ORDEN

(Y SU TECNOLOGÍA NEO-VICTORIANA)



En cualquier guerra de consolas, una de las batallas inevitables se libra por las exclusivas. Como hasta el momento ni Sony ni Microsoft han conseguido una killer app definitiva, todos los ojos miran hacia el futuro, escudriñando la niebla en busca de un futuro revienta-competencias. En esta nueva IP colaboran dos equipos de God Of War: ¿convierte eso a «1886: The Order» en el juego imprescindible de PS4? Así lo piensa el director creativo de Ready At Dawn, Ru Weerasuriya…

Aunque el salto en potencia de hardware de esta generación con respecto a la anterior sea impresionante, lo cierto es que, desde luego, aún no se ha dejado notar. *Killzone* ha ofrecido su típico despliegue gráfico, pero poco más que haya interesado a los jugadores; *Forza* ha refinado la presentación, el grafismo automovilístico casi clínico, pero el contenido es incomparable con el de sus predecesores de 360; *Knack* fue… bueno, fue *Knack*. Casi seis meses después, las cosas empiezan a cambiar: la aventura en mundo abierto *InFamous* le planta cara al aspirante al trono de los shooters multijugador *Titanfall*, pero aún parece que estamos viendo los entremeses antes del plato principal. *Halo* es ahora una serie de televisión, y *Uncharted* aún no tiene nada que mostrar más allá de un teaser sosísimo. ¿Dónde están los devastadores titulazos first-party?

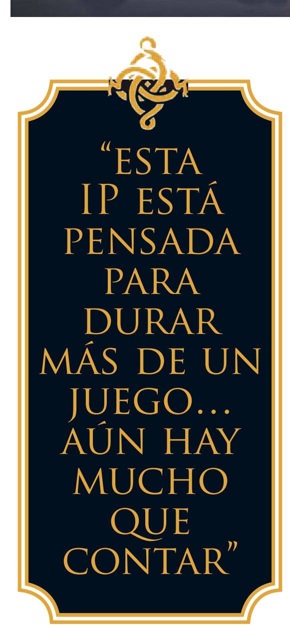
La simple y algo descorazonadora respuesta es 'en ningún sitio'. *GT6* está a varios parches de distancia de su predecesor en PS3, no hablemos ya de un salto a PS4, mientras que *Gears Of War* ya no es un triunfo asegurado desde que *Judgment* se hundió en las listas de ventas y la pin-up del sector Cliff Bleszinski hizo mutis por el foro. La prolongadísima vida de la anterior generación acabó dañando a la mayoría de las franquicias, y podríamos decir que incluso las más populares (*God Of War*, *Fable*, »

Los escenarios, demencialmente detallados, han sido creados con realista minuciosidad, plagados de personajes que van a lo suyo.

» *Gears* e incluso *Uncharted* estarían mucho mejor con un juego menos en su larga lista de secuelas). Dicho de otra manera: Sony y Microsoft no tienen más remedio que explorar nuevos territorios. Kudos para Sony, pues, que ha puesto a dos de sus más talentosos estudios a programar un shooter de coberturas ambientado en el siglo XIX que nos tiene realmente intrigados.

Podríamos explicar el punto de partida de *The Order: 1886*, pero mejor que lo hagan sus responsables. "*The Order* es una antigua orden de caballeros, básicamente. Su función primordial es proteger a la humanidad", explica el director creativo de Ready At Dawn Ru Weerasuriya. "Hace más de mil años, hubo una división en la humanidad que hizo que la mitad de la población se agruparan como humanos, y la otra mitad, como mestizos. Los mestizos declararon la guerra a los humanos por lo de siempre: control, dominio, supremacía y supervivencia. Ninguno de los dos bandos ceden y acaba estallando un conflicto global entre ambos. Es con la llegada de la Revolución Industrial con lo que los humanos se ven capaces de construir armas con las que hacer frente a la amenaza de los mestizos".

Es aquí donde la historia se distancia de los libros de texto, con una guerra que dura cientos de años y en los que la Revolución Industrial se muestra especialmente productiva. No es un secreto que la tecnología avanza mucho más rápido en tiempos de guerra, pero aquí tenemos una que sobrepasa a la actual... solo que a principios del siglo XX. Una tecnología armamentística que está más cerca de *Quake III* que del Canal Historia (lo que está bastante bien, porque en el Canal Historia no tienen ametralladoras en esta época). Los humanos han encontrado una forma de extender su vitalidad con el Agua Negra (un descubrimiento que suena tan científico como un experimento de El Hormiguero), pero los ideales y héroes de la Mesa Redonda aún permanecen, de tal modo que cada uno de los personajes principales de *The Order* equivale a uno de aquellos legendarios caballeros. Pero lógicamente, viven unas cuantas generaciones más tarde.



"El juego cuenta la historia de Galahad", afirma Weerasuriya. "Todo se ve desde su punto de vista. Suceden muchas cosas alrededor de él, y una de sus funciones es la de hacer de recipiente del jugador, para que éste pueda entender la historia y el mundo. Pero a la vez vas viendo su evolución como personaje a través de la historia". La gran ambición del juego, de hecho, parte de mezclar en un todo coherente folclore, historia, tecnología y narrativa. La intro de *The Order* va a tener que esforzarse para poder darle sentido a esa historia (por no mencionar el insensato arco temporal del argumento), sobre todo teniendo en cuenta que Ready At Dawn se plantea el juego como el principio de algo más ambicioso.

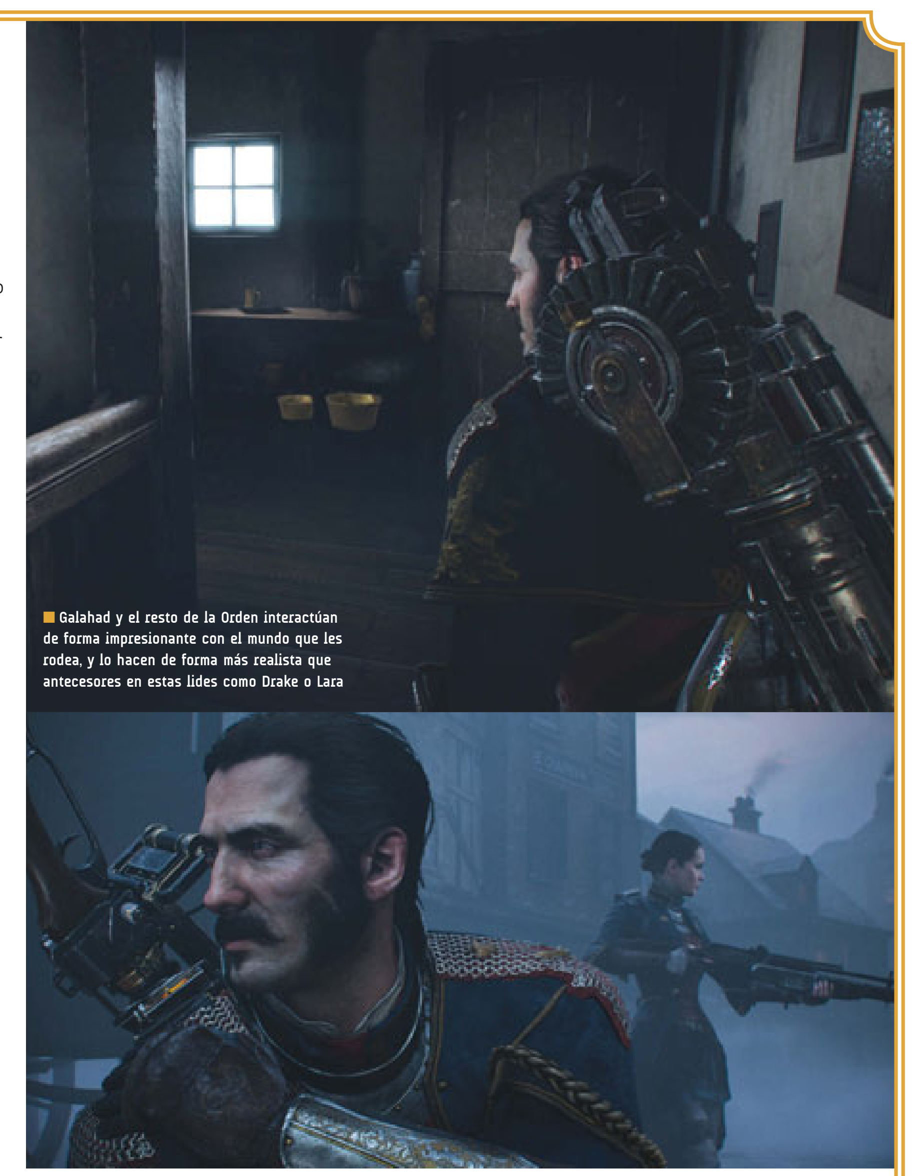
"Hemos creado esta IP para que sea algo mucho más grande que un simple juego", explica Weerasuriya. "Algunas historias se cuentan aquí, y algunas no, y lo mismo sucede con otras que tienen lugar después de los sucesos del juego. Me encantaría tener la oportunidad de contarlas todas en secuelas y otras producciones que podemos extraer de la misma IP". Un poco presuntuoso por parte de Weerasuriya, quizás, pero hay que alabar su entusiasmo. Aparte, por supuesto de que sobre el papel también preferimos que una historia se nos cuente de forma dilatada en varios juegos antes que sufrir parones

con cinemáticas interminables a lo *Metal Gear*, donde tienes que olvidarte por completo de la interactividad y lo único que puedes hacer es ponerte un café y esperar a recibir un trofeo por mirar la tele.

Un aspecto interesante de *The Order* es su resolución. El equipo dice que corre a 1080p, pero su aspecto cinematográfico en panorámico parece indicar otra cosa. Ese espacio más reducido de juego permite a la gente de Ready At Dawn dedicar más memoria a los efectos gráficos. Es una forma interesante de aproximarse al rendimiento del hardware, y una que no habíamos visto hasta ahora: ese aspecto cinematográfico del juego implica que el equipo no se obsesionó con alcanzar los 60 fps, sino más bien quedarse en 30 y aprovechar los bordes para llegar a 4xAA y posibilitar efectos que potencien los gráficos. El resultado es absolutamente impresionante: rápido, suave y, como no, muy cinematográfico: las escenas de acción de *The Order* son absolutamente memorables.

"Para mí, los juegos implican tremendamente al jugador gracias a la interactividad que ofrecen", explica Weerasuriya cuando le preguntamos acerca de la aproximación eminentemente cinematográfica a la narrativa. "A menudo, tenemos tendencia a hacer que gráficamente las cosas sean muy claras y brillantes. Pero siempre está la tentación de acercamos al lado cinematográfico de las cosas porque estamos acostumbrados a ver películas, que son distintas de la realidad. Las películas reflejan el mundo real de un modo muy estilizado, aunque sea en una sin efectos especiales. Eso es porque tienden a crear un exceso de atmósfera en muchos aspectos: polvo en el aire, rayos de luz que producen un efecto de halo. Rara vez ves algo así en el mundo real, salvo que estés en una habitación llena de polvo. Esa especie de hipersensibilidad es la que esperamos ahora de las películas la profundidad de foco que dan ciertas lentes, aunque sea solo para mostrar una conversación entre dos personajes). En los juegos, sin embargo, mostramos a los personajes con total nitidez. A veces hay algo de bruma, pero nada dramático".

Weerasuriya concreta en qué ha consistido la labor de su equipo teniendo esto en mente. "Creemos que es interesante coger cosas que la gente espera y acepta de las películas y sumarles los elementos inmersivos de un juego", explica. "Lo complicado de eso es conseguir que la presentación cinematográfica tenga sentido dentro de la mecánica de juego y que las cámaras funcionen tanto para mostrar lo que pasa como para formar parte del juego (por ejemplo, haciendo que se enfoquen cuando hay que disparar a alguien tanto a tres como a treinta metros de distancia. Hemos llegado a formas muy interesantes de hacer que todo ello funcione gracias al director de diseño, que nos ha ayudado a mantener ese sabor cinematográfico durante todo el juego". »



Galahad y el resto de la Orden interactúan de forma impresionante con el mundo que les rodea, y lo hacen de forma más realista que antecesores en estas lides como Drake o Lara

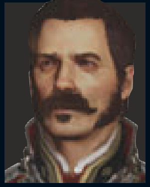
El modelado de los personajes es impresionante, cosa que no sorprende teniendo en cuenta el pedigrí del estudio responsable.



CABALLEROS EN LA CIUDAD

NOS RECUERDAN ALGO A LOS MITOS ARTÚRICOS, ¿NO? AQUÍ DESENTRAÑAMOS SUS SIGNIFICATIVAS RELACIONES

GRAYSON (SIR GALAHAD)



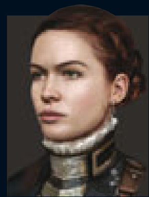
El héroe de la historia (está claro: solo tiene un nombre), y el único personaje jugable de *The Order*. Grayson es tan maleable e impresionable como suelen serlo los protagonistas, con la característica añadida de que la interacción del jugador va moldeando su carácter según van aconteciendo los hechos.

SEBASTIAN MALORY (SIR PERCIVAL)



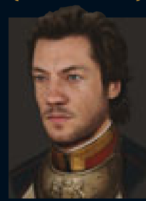
El mentor de Grayson es la única apersona que le supera en cuestiones de mostacho, y también hace las funciones de Capitán Tutorial o, por usar una culta referencia de *Call Of Duty*, el Sargento Pateapuertas. Es un personaje importante, desde luego, pero tú acabarás siéndolo mucho más.

ISABEAU D'ARGYLL (LADY IGRAINE)



Joven pero con experiencia como para ganarse el título de caballero, Igraine es la aprendiz de Galahad, aunque está equipada con el suficiente conocimiento como para darle a él algunas lecciones en según qué aspectos. Nos gustaría pensar que será algo más que el mero interés romántico de Galahad...

MARQUIS DE LAFAYETTE (SIN TÍTULO)



El novato del grupo, y punching ball existencial de todos los dramas que acontecen en el mismo. Si hay lecciones que aprender en el grupo, nos tememos que este barbilampiño joven las va a canalizar todas, por muy francés que sea. O precisamente por eso, quién sabe.

Pero todos estos son planteamientos previos. Nadie puede culparnos por pensar que *The Order* tiene pinta de ser uno más de los muchos shooters con coberturas que ya hay en el mercado. Lo es en parte, pero las diferencias llegan cuando el juego obliga a tomar decisiones sobre la marcha. Posiblemente te entren ganas de esconderte debajo de la mesa cuando digamos que toman la forma de QTEs, pero lo cierto es que se alejan un poco del típico 'X para vivir, los demás botones para morir', ya que hay cierto grado de libertad en las decisiones que hay que tomar. Las interacciones pueden ser, por ejemplo, distintos tipos de ejecuciones (someter a un rival o asfixiarlo hasta la muerte), y siempre con énfasis en la rapidez a las que hay que tomarlas. Por supuesto, las decisiones más rápidas u obvias no serán siempre las más acertadas.

"Los QTEs son, para nosotros, una forma de proporcionar una experiencia emocional distinta al jugador. Nos dan liberad para acercarnos al personaje y ver cosas que no podrían verse con una cámara de juego convencional, y de este modo contarlo todo mucho mejor", revela Weerasuriya. "Nuestros QTEs son distintos porque tienen ramificaciones. Un jugador puede verlos suceder de una manera y otro jugador, de otra. A veces el resultado del QTE difiere, y la historia continúa acorde a eso. Un QTE puede saltar sin que te des cuenta de que había distintas opciones, y solo al final, cuando los caminos se hayan bifurcado, se entenderán las distintas opciones. Eso hará que los jugadores hablen del juego fuera de las propias partidas, y que comparen las distintas vivencias que han ido teniendo dentro del juego".

"HA HABIDO UN LARGO PROCESO DE ENSAYO Y ERROR EN LA FASE DE DISEÑO PARA QUE TODO ENCAJARA"

Ah, el efecto *Dark Souls*. Quizás no sea justo hacer referencia a un solo juego cuando muchos otros lo habían logrado ya antes, pero hay pocos casos comparables al castigador RPG de From Software en lo que se refiere a conseguir que la gente hable del juego y comparta historias fuera del estricto entorno virtual. Aunque Telltale, con *The Walking Dead* y *The Wolf Among Us*, han tejido su mecánica de juego primaria en torno a la toma de decisiones en situaciones emocionalmente conflictivas, pronto se hace evidente que en sus historias no hay demasiadas cosas que distraigan de la historia principal, mucho más guiada por los desarrolladores de lo que parece inicialmente. Encontrar ese punto en el que el jugador quiere compartir su experiencia, que siente única, con otros, es complicado: al fin y al cabo, todo se reduce a ocultar el espejismo de la libertad de elección, de que nunca esté claro que los videojuegos son, al final del camino, una sucesión de decisiones binarias. Los QTEs de *The Order* son la apuesta del juego para que sus usuarios hablen del juego, fuera de entornos internáuticos, ese '¿Qué hiciste cuando...?' que es lo que convierte a un juego en un fenómeno viral más allá de su público objetivo.

"Queremos que la gente entienda que estamos intentando construir cinemáticas interactivas: paso sin saltos de escenas animadas a combate, y entre combate y movimiento, de ahí a la lucha cuerpo y vuelta a las cinemáticas...", explica Weerasuriya. "Es esa mezcla, y nuestra forma de darle ritmo, lo que realmente da forma al juego. Es lo que intentamos que nos diferencie de otros juegos con mecánica de shooter en tercera persona. Ha habido una fase muy larga de ensayo y error en el diseño para darle sentido a todas nuestras ideas. Algunas funcionan, otras no, y hay muchas cosas que tienes que dejar pasar. Eso nos permite también ahondar en lo que queremos hacer; si hubiera demasiadas ideas, quedarían diluidas".

La cuestión aún está en el aire, de todos modos: ¿por qué esta flamante IP se pliega tan reverencialmente a los códigos de los shooters con cobertura? Lo cierto es que el género ha cambiado poco desde que *Gears Of War* asentó las bases del pegatiros moderno en tercera persona, con pocos juegos desviándose de ese modelo y menos aún proponiendo algo interesante a partir de ahí. Pero aquí, el esquema es tanto una herramienta narrativa como una mecánica de juego. "La tercera persona nos ayudó a establecer un vínculo mayor con los personajes y a ser más cinematográficos", confirma Weerasuriya. "Es muy difícil conseguir algo así con la perspectiva de primera persona. Hay formas de conseguirlo, y de lograr que el jugador se vea inmerso en la acción desde ese punto de vista, pero ver a tu personaje abrirse paso por la acción es necesario para conseguir ese toque cinematográfico".

Esa sensación será distinta, parece ser, dependiendo de quién te acompañe. "La mecánica irá variando según a quién te lleves contigo", nos cuenta Weerasuriya. "Queríamos asegurarnos de que todas las mecánicas que habíamos desarrollado encajaban con la personalidad del héroe. Hay diferentes formas de combatir a los enemigos, pero a veces las

¿Hay mecánica de fisgar? Parece que es otra cinemática, lo sentimos. :(

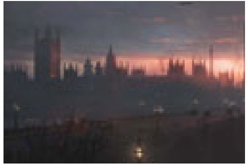
Recortar los bordes de la pantalla permite a Ready At Dawn aplicar algunos efectos visuales asombrosos.

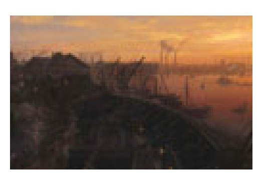
Este no es un mero shooter en tercera persona: el equipo quiere ahondar en el drama humano.

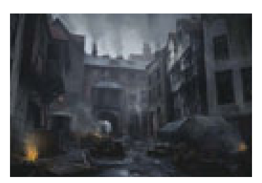
superponíamos para asegurarnos de que tenían sentido. Hay mecánicas que funcionan mejor contra humanos y otras, mejor contra mestizos, pero las verás a la vez en el juego".

Semejante dualidad lleva a pensar en un posible componente multijugador, pero Weerasuriya no está tan seguro de que den un paso en esa dirección. "Se ha hablado de ello desde el primer día", dice. "Creemos que sería estupendo tener multijugador, pero siendo una nueva IP, quizás haya mejores formas de presentarla al público. La campaña para un jugador es lo que define mejor la IP, y no queremos que el equipo se divida para desarrollar dos cosas, porque creemos que se necesita un gran equipo para desarrollar la campaña y otro para el multijugador".

Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad, que dijo cierto trepamuros, y lo cierto es que PlayStation 4 no anda falta de poderío tecnológico precisamente. Ready At Dawn parece dispuesta a asumir esa notable responsabilidad, la de poner en pie una franquicia versátil, potente, y que venda consolas con solo musitar su nombre. Por lo que hemos visto y por lo que el estudio nos ha mostrado, el potencial se agazapa detrás de los brillantes gráficos de un shooter distópico cyberpunk. Ya solo queda ver si el estudio será capaz de esquivar las convenciones genéricas y la presión de convertirse en un gigante para, precisamente, poder estar a la altura.



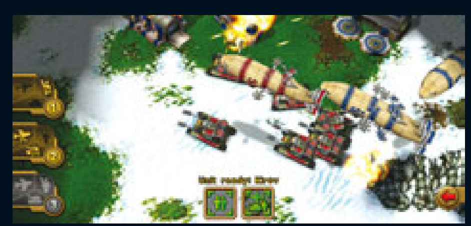




Claramente, es Londres. Pero puede que no sea idéntica a la que conoces. Sigue igual de tenebrosa que la auténtica, pero respira cierto aliento de irrealidad.

CAMBIA EL MUNDO

CUATRO JUEGOS QUE TRASTEARON CON LA HISTORIA ALTERNATIVA



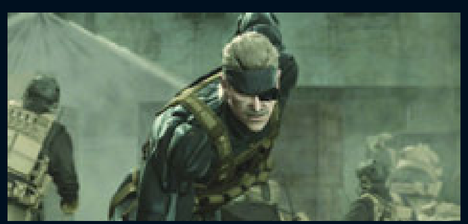
Command & Conquer: Red Alert (PC, 1996)

Einstein. Viajes en el tiempo. El argumento de Red Alert no necesita más para plantarte un estupendo RTS basado en una historia alternativísima de polícitica-ficción chorra. Un clásico del desbarajuste histórico.



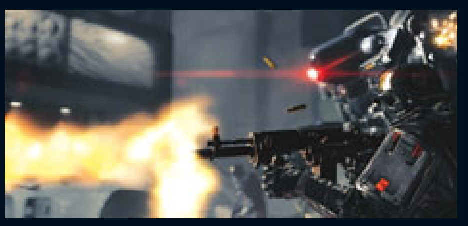
Crimson Skies: High Road To Revenge (Xbox, 2003)

No hay demasiados desbarajustes históricos en este juego, salvo por el pequeño detalle de que la tecnología representada está ahí con décadas de anticipación. Pero si eso nos garantiza aviones locos, quienes somos nosotros para quejarnos.



Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots (PS3, 2008)

En una época en la que muchos aún teníamos problemas para encontrar cobertura con el móvil, Kojima decidió dejar caer que las nanomáquinas estaban por todas partes. Lo que pone, de algún modo, en duda, toda la línea temporal de *MGS*...



Wolfenstein: The New Order (Multi, 2014)

Llevando aquello de '¿Y si...?' al extremo, el nuevo shooter de MachineGames plantea que los nazis ganaron la guerra y desarrollaron mechas gigantes y diabólicos para seguir manteniendo al planeta bajo su control.



En una época en la que los propietarios de consolas de última generación andan discutiendo por un quítame allá esos 1080p, y ven temblar su dignidad con inesperadas caídas de precio (y de fps), mientras rezan por una franquicia triple-A que cuaje de una vez, es el mercado de las portátiles el que sobrevive contra viento y marea.

Los últimos doce meses han visto cómo la 3DS de Nintendo y la Vita de Sony celebraban sus mejores momentos, mientras que estudios grandes y pequeños se esforzaban por exprimir su hardware. Ambas han destacado, sobre todo, como plataformas perfectas para dar cabida a proyectos independientes, y aún les queda algo de resuello para presentar competencia con algunos de los lanzamientos triple-A más esperados del año.

Ahora, mientras Nintendo espera recibir algunas de sus mayores franquicias en 3DS a lo largo de este año, y con el imbatible emparejamiento de Vita y Playstation 4, se esperan buenos tiempos para el juego portátil. Celebramos esta era de bolsillo y observamos con detalle las características de 3DS y Vita, sus títulos esenciales, eventos más esperados y desarrolladores más notorios. No hay mejor momento para pasarse a las miniaturas.

ERA DE BOLSILLO

GAMES™ REVISA LA ÚLTIMA REVOLUCIÓN DEL JUEGO PORTÁTIL



HARDWARE

Controles giroscópicos, 3D, paneles táctiles, compatibilidad wireless... examinamos cuánto de su éxito le deben 3DS y Vita al hardware.

43 MILL. Ventas globales de hardware

NINTENDO 3DS.

La 3DS fue el primer cacharro *mainstream* capaz de proporcionar una experiencia de gráficos 3D sin necesidad de gafas. Solo eso era un gancho llamativo que sirvió para que fueran circulando las primeras remesas de consolas. Lo cierto es que bien usadas, las 3D proporcionaban una espectacular sensación inmersiva. Sin embargo, no tardaron en llegar las quejas: migrañas, mareos, dolor de ojos, y que las 3D solo se veían poniendo la pantalla en un ángulo específico. Por suerte, Nintendo había aprendido de sus obvios errores del pasado, y la consola permitía graduar la profundidad de la experiencia tridimensional: ¿no te gusta el efecto? Simplemente desenchúfalo. Nintendo tomó la delantera, algo que no solemos decir muy a menudo de la compañía.

Desafortunadamente, la insistencia en implementar el efecto 3D en juegos nativos de 3DS condujo a que los juegos rara vez alcanzaran una resolución superior a 400x240, una miseria comparada con los 640x960 de Vita. Por suerte, en 3DS la mayoría de los juegos se basan en estética pixelada, y están más centrados en la creatividad artística que en la orgía gráfica. La baja resolución también permite a la consola tomar ventaja de las dos cámaras que acompañan el hardware: la posibilidad de hacer fotos 3D no suena muy útil, pero es un elemento de diversión añadida muy notable. La cámara también permite a la consola hacer uso de Realidad Aumentada como la de las tarjetas que acompañaban la máquina.

● La posibilidad de desconectar las 3D fue un hábil movimiento por parte de Nintendo.

> "Nintendo tomó la delantera, algo que no solemos decir muy a menudo"

PSVITA.

La Vita fue una revisión de la fórmula de la PSP que Sony había probado unos años antes, aunque en esta ocasión le añadió un par de pantallas táctiles, una frontal y otra trasera. Junto a una pantalla OLED de cinco pulgadas (la mejor del mercado) y un peso casi nulo, la Vita venía equipada con todo lo que un jugador hardcore podía desear meterse en el bolsillo.

Lo que más nos gusta de la Vita es la pantalla: con sus 220ppi, la consola puede gestionar unos gráficos que sobrepasan con mucho casi cualquier cosa que haya en el mercado doméstico. La pantalla también funciona como pad de control, y uno bastante preciso además. Detrás de la pantalla hay un acelerómetro de tres ejes y giroscopios, que permiten que el control mediante movimiento se implemente en los juegos de forma efectiva (aunque el único juego que ha sacado auténtico partido de ello ha sido *Gravity Rush*).

Por desgracia, Sony insistía en no incluir un sistema de almacenaje interno para la consola, lo que supuso el mayor obstáculo para las ventas, ya que hay que gastar dinero en la consola solo para ponerla en marcha. Se puso remedio a este tema (más o menos) con la Vita Slim, que incluye 1 GB de almacenamiento), pero a poco que se use la consola, acabará siendo insuficiente en muy poco tiempo. Hasta los juegos que vienen en cartuchos necesitan instalación para ser jugados: en definitiva, no se puede hacer nada en la Vita sin contar con una de las tarjetas propietarias de Sony.

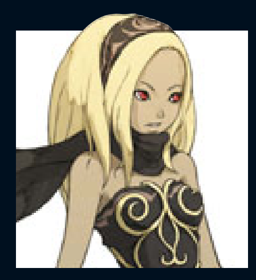


7,6 MILL. Ventas globales de hardware

● Desembolsarás dinero a cambio de algunas de estas para jugar en Vita.

LOS QUE TIENES QUE TENER

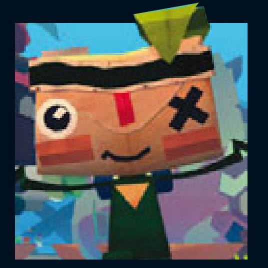
Aunque posiblemente lo mejor está por venir, ambas consolas tienen ya sendos catálogos de juegos impresionantes y muy atractivos.



GRAVITY RUSH

Project Siren

Uno de los primeros juegos en aprovechar las posibilidades de la naciente Vita. Es una aventura portátil que permite a los jugadores manipular las leyes de la física en escenarios evocativos y dickensianos. Posiblemente, es el mejor juego que ha recibido el sistema, y es debido a su ambición y su apropiadísimo empleo de las características diferenciadoras de la consola de Sony.



TEARAWAY

Media Molecule

Tiene todo el sentido que el estudio de *LittleBigPlanet* enseñe a otros desarrolladores de Vita cómo se hacen las cosas. La hipnótica estética de papel recortado de Media Molecule dio la oportunidad de explorar todas las posibilidades del hardware de Vita con una variedad y sencillez magníficas. Los jugadores doblan y retuercen el mundo a su antojo en una aventura distinta a todo.



PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

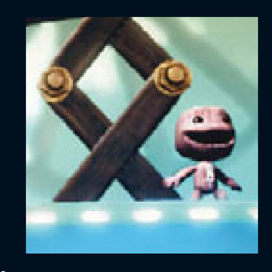
SuperBot Entertainment, SCE Santa Monica Studio, Bluepoint Games

Algunos juegos, sencillamente, funcionan mejor en Vita. Aunque no es exclusivo del sistema, quienes hayan invertido suficiente tiempo en todas las versiones de este clon de *Smash Bros* habrán podido ver claro que la encarnación portátil estaba especialmente capacitada para partidas rápidas y en movimiento.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Sony Bend

Vita prometió una buena cantidad de tecnología punta antes de su lanzamiento, pero lo que realmente interesaba a los jugadores era si podría llevar experiencias triple-A a un sistema portátil. La respuesta a esa cuestión estaba en *Uncharted: Golden Abyss*, capaz de igualar a la serie principal para PS3 en términos de gráficos brillantes y variedad de escenarios.



LITTLEBIGPLANET VITA

Double Eleven

La comunidad de jugadores lleva siendo marca de Playstation desde hace años, y transmitir eso a una portátil no es fácil. Por suerte, con este título abanderado de la compañía y basado en contenido generado por usuarios, se estableció un universo de conexión entre jugadores que se expandido gracias a las estupendas herramientas puestas a disposición de los usuarios.



MARIO KART 7

Nintendo, Retro Studios

Puede que la relación de Nintendo con el online se volviera un poco menos, bueno… ortopédica con la llegada de 3DS, pero además, *Mario Kart 7* parecía el juego que *Mario Kart Wii* había prometido ser. Incluso sin online *Mario Kart 7* es una secuela extraordinaria, una que subvierte la fórmula original con nuevos vehículos, y que introduce en la franquicia algunos de los circuitos más imaginativos que ha visto el género.



SUPER MARIO 3D LAND

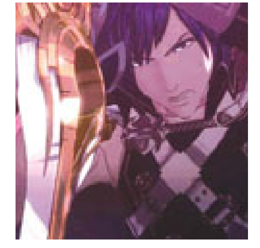
Nintendo

Hay una razón por la que la mayoría de los grandes juegos de 3DS son obra de Nintendo, y es porque la compañía, para bien o para mal, siempre ha entendido mejor que nadie cómo exprimir al máximo su hardware. Es el caso de *Super Mario 3D Land*, otro inventivo plataformas protagonizado por el curvilíneo fontanero que utiliza la capacidad de la 3DS para potenciar las posibilidades de exploración.

POKÉMON X & Y

Game Freak

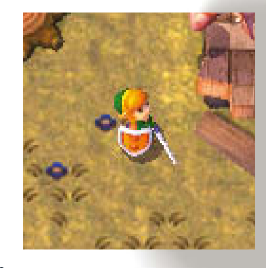
Desde luego no ha roto el molde del género como hizo su primera entrega hace más de una década, pero *Pokémon X* y *Pokémon Y* han sabido aprovechar las posibilidades gráficas del sistema y los gráficos 3D para ofrecer su aportación a la franquicia más brillante desde el punto de vista visual hasta el momento. Es un majestuoso regreso a los buenos tiempos de la serie, uno que sabrán apreciar tanto los jugadores veteranos como los novatos.



FIRE EMBLEM AWAKENING

Nintendo

Aunque nadie está diciendo que cualquiera de los anteriores juegos sea precisamente breve, lo de *Fire Emblem Awakening* es todo un ejemplo de cómo un sistema portátil puede también desplegar una aventura épica y sin límites. Afinando las mecánicas básicas de la serie y profundizando en su narrativa, sigue siendo uno de los grandes triunfos de la 3DS como sistema.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Nintendo

La serie de *Legend Of Zelda* siempre ha evitado las secuelas directas, pero *A Link Between Worlds* vuelve al mundo de *A Link To The Past* y lo enriquece con un giro sublime en los tópicos establecidos de la saga. El resultado es una de las entregas de *Zelda* más sorprendentes en años, y una de las mejores y más respetuosas con el legado de la significativa franquicia.



SUCESOS

Ambas consolas han defendido su rincón del mercado. ¿Cómo lo han logrado?



10,39 MILL.
Ventas de los juegos más populares de 3DS, *Pokémon X & Y*

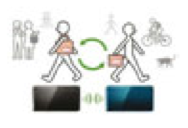
3DS

LA 2DS

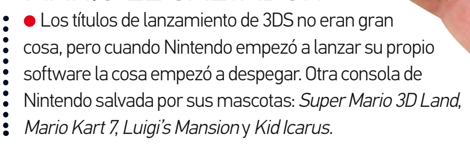


En una extraña decisión para una consola que se ha vendido basada en el gimmick de las 3D, la 2DS se lanzó a la vez que *Pokémon X & Y*: estaba claro que Nintendo quería dirigir este nuevo dispositivo a los jugadores más jóvenes, esquivando los supuestos riesgos para la salud que las 3D de consolas previas podían causar (se habló de pruebas de que las 3D afectaban negativamente la visión de los más jóvenes). Las ventas de la 2DS se dispararon, cómo no, con una posterior reducción de precio

LA EVOLUCIÓN DE STREETPASS



Lo que comenzó como un truco para que el jugador se llevara la 3DS a todas partes empezó a transformarse en algo mucho más importante y significativo que algunos desarrolladores supieron aprovechar. Con juegos como el nuevo *Animal Crossing*, *Pokémon* y *Bravely Default* fusionando StreetPass y SpotPass de un modo que iba más allá de lo cosmético, Nintendo dio con una mecánica social que no esperábamos ver fuera del mercado de los smartphones.



MARIO EL SALVADOR

Los títulos de lanzamiento de 3DS no eran gran cosa, pero cuando Nintendo empezó a lanzar su propio software la cosa empezó a despegar. Otra consola de Nintendo salvada por sus mascotas: *Super Mario 3D Land*, *Mario Kart 7*, *Luigi's Mansion* y *Kid Icarus*.

"¡NO TIENE JUEGOS!"

Durante mucho tiempo, si tenías una Vita y se la dejabas a tus amigos, ésta era la respuesta que obtenías. Es una opinión un poco superficial (aunque reconocemos que el róster de salida era algo magro), y lo cierto es que siempre podías jugar a una buena cantidad de juegos de PSP y PSOne en digital. Un año y medio después, sin embargo, PS+ ha introducido en el catálogo de Vita una buena cantidad de imprescindibles.

EL LANZAMIENTO DE PS4



El anuncio de PS4 el año pasado subrayó una cuestión que muchos ya sospechaban desde el lanzamiento de la portátil: Vita se diseñó como complemento de su hermana mayor. El hardware de Vita se creó a la vez que la arquitectura de PS4, y ahora podemos jugar en streaming a juegos de PS4 en la Vita, algo que no imaginábamos cuando se lanzó la portátil.

VITA TV



Anunciada en septiembre, Vita TV prometía a los jugadores que podrían disfrutar de sus juegos portátiles en pantalla grande (hasta 1080i de resolución). ¿Para qué jugar a títulos portátiles en una pantalla estática? Bueno, Vita TV funciona como una extensión de dispositivos de Sony y sirve como un acceso directo a todos los juegos. Por ejemplo, para jugar a PS4 en casa de un amigo que no tiene la consola.

VITA

1,14 MILL.
Ventas del juego más popular de Vita, *Uncharted: Golden Abyss*

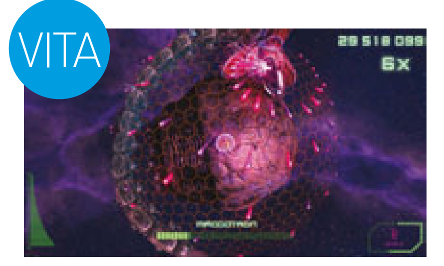


HOUSEMARQUE

HISTORIAL: Desarrollador independiente establecido en Finlandia. Housemarque ha ganado prestigio en los últimos años como uno de los second-party más exitosos de Sony, desarrollando títulos para todas las plataformas del estudio.

POR QUÉ: Housemarque hace algunos de los juegos más adictivos e inspiradores que se han visto en consolas de Sony, y aunque solo tiene uno para Vita hasta el momento (*Super Stardust Delta*), es una buena muestra de cómo se puede traducir la sensibilidad arcade y los gráficos de primera categoría a la portátil de Sony.

VITA



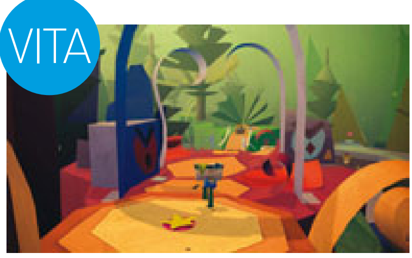
MOMENTAZOS: Super Stardust Delta

MEDIA MOLECULE

HISTORIAL: Debutaron con el glorioso *LittleBigPlanet*, un juego tan personal que puso al estudio británico en el mapa y lo estableció como uno de los más inspiradores de la industria.

POR QUÉ: Después de una secuela directa de *LittleBigPlanet*, el estudio pasó a crear algo original para el hardware de Vita. El resultado fue el hipnótico y absolutamente único *Tearaway*. A diferencia de otros muchos desarrolladores, Media Molecule supo entender el potencial de la tecnología de Vita. Rezamos para que Sony les dé otra oportunidad de trabajar con la consola.

VITA



MOMENTAZOS: Tearaway

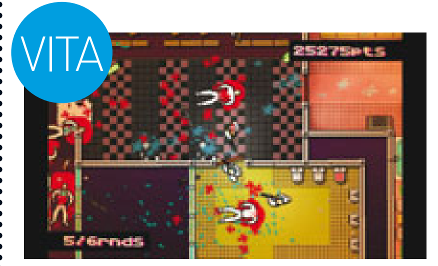


INDIE

HISTORIAL: La Vita ha sido abrazada por el desarrollo independiente. Con una increíble sartenada de títulos de primera categoría y ports increíbles, la consola está cada vez mejor considerada fuera del mainstream.

POR QUÉ: *Hotline Miami* y *Spelunky* han demostrado ser perfectos para la portátil, con sus controles accesibles y su estupenda pantalla. Según se expande el catálogo, la Vita comienza a ganar fama como la plataforma definitiva para el desarrollo indie.

VITA



MOMENTAZOS: Spelunky, Hotline Miami, Thomas Was Alone

LOS DESARROLLADORES

Un vistazo detallado a los estudios que han definido los catálogos de 3DS y Vita.

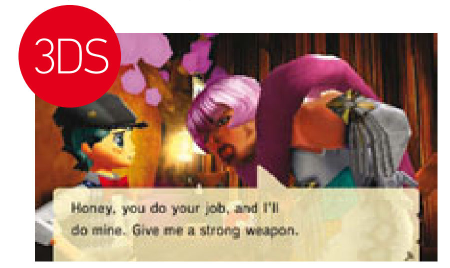


LEVEL-5

HISTORIAL: Uno de los estudios más rentables de Japón. Level-5 se ha ganado una excelsa reputación por haber construido excepcionales aventuras de fantasía, personajes icónicos y una accesibilidad que traspasa fronteras.

POR QUÉ: La serie del *Profesor Layton* sigue innovando y dando que pensar con una nueva entrega, *El Profesor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, que bien podría ser el mejor juego de puzles para 3DS. Sumado a la serie *Inazuma Eleven* y a su trabajo en *Guild01*, la entente Level-5 / 3DS se nos antoja poco menos que imbatible.

3DS



MOMENTAZOS: Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, Guild01



INTELLIGENT SYSTEMS

HISTORIAL: Uno de los principales equipos de desarrollo *first-party* de Nintendo. Intelligent Systems ha sido elogiada por su trabajo en múltiples series, incluyendo los deliciosamente profundos *Paper Mario* y *Fire Emblem*.

POR QUÉ: Aunque solo ha lanzado unos pocos títulos de 3DS hasta la fecha, Intelligent Systems ha dado fe de las posibilidades del hardware insuflando vida a mastodónticas experiencias para un jugador como *Fire Emblem: Awakening*, y también ha explorado las posibilidades 3D de la consola en *Pullbox* y su secuela.

3DS



MOMENTAZOS: Pullblox, Fire Emblem: Awakening



NINTENDO

HISTORIAL: Con *Mario*, *Animal Crossing*, *Zelda*, *Fire Emblem* y *Pokémon* volviendo al sistema, no podemos olvidar a una Nintendo que ha garantizado durante el último año la calidad del catálogo de 3DS con juegos propios.

POR QUÉ: Con todas las connotaciones positivas o negativas que se quieran extraer de ello, el hecho es que Nintendo es uno de los desarrolladores más importantes trabajando para 3DS. Al fin y al cabo, conocen el hardware mejor que nadie. Con Nintendo al frente de su catálogo, es muy posible que 3DS siga siendo garantía de experiencias de juego únicas.

3DS

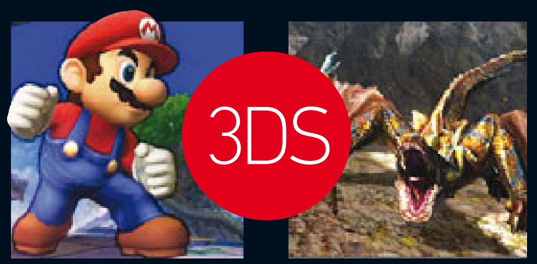


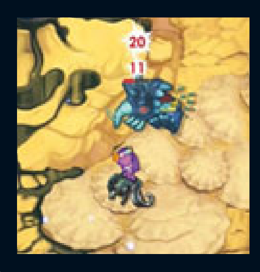
MOMENTAZOS: TLOZ: A Link Between Worlds, Animal Crossing: New Leaf, Super Mario 3D Land

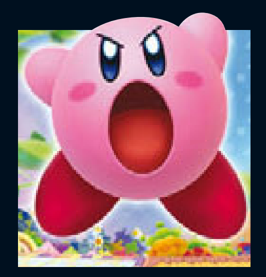
ESENCIALES E INMINENTES

El año que tenemos por delante parece que continuará sembrado de éxitos portátiles. De momento, ambas consolas tienen previstos títulos de los que se va a hablar en abundancia.









DRAGON QUEST VII

Desarrollador: Square Enix
Lanzamientox: 2014

● En octubre de 2012, Square Enix anunció que iba a rehacer su seminal RPG en 3DS (con lanzamiento japonés en febrero de 2013). Aunque no hay fecha de lanzamiento fuera de allí (aún), Square parece estar considerándolo, con encuestas online a los fans de la serie en webs, páginas de Facebook y demás. Esperemos que este sí sea el año del dragón.

SUPER SMASH BROS.

Desarrollador: Sora Ltd/ Namco Bandai Games
Lanzamiento: 2014

● La última aportación a la franquicia *Super Smash Bros.* consistirá en un lanzamiento doble en Wii U y 3DS, con el último centrándose en una experiencia más personalizable y un acabado gráfico más original. La versión portátil tendrá rings y áreas inspiradas en el legado de bolsillo de Nintendo.

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Desarrollador: Capcom
Lanzamiento: Finales de 2014

● *Monster Hunter 4 Ultimate* será el primer juego de la serie en incluir multijugador online integrado, poniendo todo el acento en el cooperativo para masacrar alimañas gigantes. El juego quiere hacer hincapié en las 3D de las 3DS, y en las notas previas se ha puesto mucho énfasis en los movimientos y mecánicas 3D.

SQUIDS ODYSSEY

Desar.: The Game Bakers
Lanzamiento: 2014

● Imagina a Venom, el enemigo de Spider-Man, llegando al mar para infectar con sus tentáculos de simbionte a las disneyanas criaturas que viven entre las olas. Ese es el infernal escenario de *Squid's Odyssey*, remake de *Squids* y *Squids Wild West*. Se trata de un action-RPG muy peculiar, y esperamos que su estrafalario concepto cautive al usuario medio de 3DS.

KIRBY: TRIPLE DELUXE

Desar.: HAL Laboratory
Lanzamiento: 16 mayo

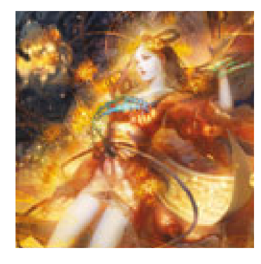
● Anunciado en un Nintendo Direct el año pasado, este plataformas en 2.5D será el decimotercer juego en el canon de *Kirby*. Los jugadores deberán saltar entre distintos planos de profundidad, siguiendo a un Kirby que quiere averiguar de dónde ha salido el enorme tallo que ha invadido su casa (y todo Dream Land). Pobre Kirby. No para.











BORDERLANDS 2

Desarrollador: Gearbox
Lanzamiento: Mitad 2014

● El exitazo de sobremesa ya se abre paso hacia Vita (después de meses de anticipación) esta primavera, e incluye todos los DLCs que se han lanzado hasta la fecha para el juego. Con una escasísima, casi imperceptible, caída de calidad con respecto a la versión de consola, el lanzamiento de Vita incluirá incluso cross-saving, es decir, que puedes continuar el progreso que lleves del juego en PS3 o PS4.

HOHOKUM

Desarrollador: Honeyslug
Lanzamiento: Mitad 2014

● ¿Conoces *The Mighty Boosh* una mítica comedia británica de la BBC de finales de los noventa? Da igual, es solo una referencia más de las muchas que maneja el rarísimo *Hohokum*, que se autodefine más como una experiencia que como un juego, ya que consiste en un escenario que vibra con color y sonidos, con un desarrollo que exigirá al jugador interactuar con la pantalla táctil y los giroscopios.

MURASAKI BABY

Desarrollador: Ovosonico
Lanzamiento : 2014

● *Murasaki Baby* (traducción literal: 'bebé púrpura') es un puzle de acción lateral desarrollado por Ubisoft Montreal y el ex-Grasshopper Manufacture Massimo Guarini. El bebé vive en un mundo cimentado solo en miedos y fobias infantiles, y hay que guiarlo por ese entorno con el dedo y la ayuda de un globo que también sirve para pulsar interruptores y todas esas cosas habituales en los puzles.

HELLDIVERS

Desarrollador: Arrowhead Game Studios
Lanzamiento: 2014

● Un lanzamiento multiplataforma para PS3, PS4 y Vita en formato de shooter cenital , y que usa todos los tópicos de los futuros pesimistas para subvertirlos. Parece diseñado con el cooperativo en mente, usando todo el potencial cross-play de Vita: podrás jugar en el sofá mientras tus amigos lo hacen en la tele. Este título nos apetece: no hay suficientes experiencias que combinen juego en Vita y PS4.

DESTINY OF SPIRITS

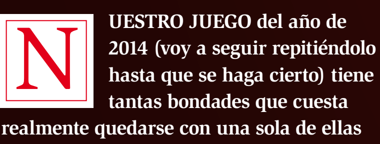
Desarrollador: Studio Japan
Lanzamiento: 2014

● Esta exclusiva de Vita será un RPG free-to-play y online. Los jugadores tienen que atrapar 'espíritus' en escenarios reales y enfrentar unos espectros con otros en brutales combates por turnos. Tenemos dudas acerca de un juego solo online para Vita, ya que la mayoría de sus usuarios emplean primordialmente la Wi-Fi. Pero la ambición del juego es admirable.

Lo que esconde y lo que cuenta

DARK SOULS II

El último juego de From Software, como los anteriores, esconde misterios que cuesta creer que estén ahí, pero sus fans están dispuestos a desentrañarlos. Mucho cuidado, temerosos del spoiler, que van unos cuantos.



NUESTRO JUEGO del año de 2014 (voy a seguir repitiéndolo hasta que se haga cierto) tiene tantas bondades que cuesta realmente quedarse con una sola de ellas para describirlo. Aunque nos enamora su estética, su jugabilidad, sus personajes y su dificultad, nada de esto está realmente completo sin su narrativa. El videojuego puede perfectamente vivir sin historia (*PacMan* o *Tetris* son dos ejemplos perfectos de ello) y de hecho, para nosotros sigue siendo más importante que algo se juegue bien a que su historia sea fascinante (no son pocos los que fracasan planteando esto al revés, ejem, *Bioshock Infinite*). *Dark Souls II* hace ambas cosas bien, y lo consigue con una maestría que solo *Portal* puede igualar: a través de la omisión.

¿Tiene sentido decir que una historia es buena porque omite muchas de sus partes? Quizá en narraciones lineales como el cine o la literatura eso de dejarse cosas en el tintero puede ser problemático, pero cuando se puede explorar y unir una trama a través de miles de piezas repartidas con una intencionalidad detrás y que tenemos que molestarnos en encontrar y entender, guardarse las mejoras perlas puede ser algo tan malvado como inteligente, dos adjetivos que encajan bien con From Software.
Un juego que te exige implicación para entenderlo debe esconder también una grata recompensa por tu esfuerzo, y así es: entender poco a poco de qué va todo y la sensación de aprendizaje y descubrimiento es inigualable. ¿O acaso irte dando cuenta de que estás habitando Lordran una vez más, solo que miles y miles de años después de *Dark Souls*, no es alucinante? ¿No me crees? No tienes por qué hacerlo tampoco porque quizá estoy equivocado. Lo bueno de estos juegos es que nunca estás seguro de nada porque la cantidad de información que recibes es mínima y nunca clara. Leer las descripciones de los objetos, fijarse en los diseños de los enemigos, de las estancias, de las ruinas; todo va sumando pistas que están abiertas a interpretación. Yo he decidido creer que Drangleic es Lordran miles de ciclos después del que llevamos a cabo en





Dark Souls II, pero otros aseguran que no: que Drangleic es el heredero de la maldición porque su rey, Vendrick, robó algo 'muy valioso' de una tierra 'allende los mares'. Esa tierra podría ser Lordran, y ese objeto podría ser la Vasija del Alma, o no.

Si me fío más de la primera teoría es porque existen retazos constantes del mundo sobre el que se construyó más tarde Drangleic. En primer lugar, se nos dice muy clarito que hubo otros reinos antes de éste y que habrá otros mucho después. Straid de Olaphis no puede decirlo más claramente: tras miles de años petrificado, él no recuerda nada de Drangleic, es un reino completamente nuevo y diferente al que él habitó. Y luego hay otros detalles que son difíciles de omitir: referencias a los guerreros de Gwin, la estatua del sol, las piromancias perdidas, las descripciones vagas de objetos que ya conocemos de *Dark Souls*...

Sin embargo, hay algo que deja todavía más clara esta teoría: las nuevas almas que se consiguen en el Nuevo Juego+. Sí, *Dark Souls II* no solo hace más interesante la continuación de tu partida con más enemigos, más armas, más magias y nuevas caras, sino que arroja más luz sobre la auténtica historia tras él. Lo voy a decir muy claro: las cuatro grandes almas que se obtienen en el Nuevo Juego+ son las cuatro almas de *Dark Souls*. No tienen el mismo nombre, pero éste hace referencia directa a su dueño original: La Pecadora Perdida es la Bruja de Isalith, la Amada Freja del Duque es Seath, el Podrido es Nito y el Viejo Rey de Hierro es ni más ni menos que Gwyn. ¿Y cómo sé yo esto? No hay más que leer, observar los entornos e hilarlo todo. Está claro que la historia de los dos juegos está claramente relacionada, ¿pero qué pasa en la de *Dark Souls II* en concreto?

En los tres juegos de la saga Souls, contando *Demon's Souls*, aunque no tiene relación narrativa con los otros dos (que yo sepa) hay nexos sobre la corrupción del poder: siempre hay un rey, siempre hay un poder que se anhela y siempre hay un reino que sufre las consecuencias. Lejos de resultar repetitivo, la interpretación del mismo mito es diferente en los tres, y quizá *Dark Souls II* es la más interesante. Si en dos de los tres juegos, el enfrentamiento contra el rey es épico y complicado, aquí nos topamos con un hombre inmenso, pero débil, acabado, corrompido y hueco, uno que lleva la corona como un símbolo esperpéntico y que no ofrece resistencia (a menos que tengamos las almas de sus enemigos acérrimos, claro).

"Pocos videojuegos son tan sutiles y tan elegantes contando su historia"

Por qué el rey está así se sabe desde el principio: la influencia de la reina no solo le llevó a cruzar el mar y robar ese algo que propició la guerra contra los gigantes, sino que arrojó una influencia oscura sobre el reino que lo llevó al declive que conocemos en el juego. Lo que no se nos dice es qué o quién es la reina Nashandra, y descubrirlo no es fácil. Yo no lo he conseguido. Algunos creen que es una encarnación del Alma Oscura, un vestigio del instrumento que se utilizó para crear al hombre. En otras palabras, podría ser Manus, quien a su vez se dice que es el padre de todos los hombres, el Pigmeo Fugitivo. ¿A dónde lleva esto? A la idea de ciclo infinito. Dark Souls II es la enésima repetición de un mismo ciclo, de un no muerto que quiere vencer su maldición pero se ve a merced de un destino que no elige: tener que unir la llama y enfrentarse a aquellos que quieren o no quieren que eso mismo ocurra. Dicho de otra forma, luchas por mantener el orden establecido o por cambiarlo para siempre. Curiosa interpretación de nuestros tiempos, ¿verdad?

Pero ésta solo una más de las decenas de posibles teorías que surgen del juego y que comunidades repletas de jugadores ávidos por estructurarlo todo en una teoría unificada sobre la saga *Dark Souls* construyen sin parar. Pocos videojuegos son tan sutiles como elegantes al contar su historia. Muchos pueden criticar estos mecanismos como desmesuradamente enrevesados y contrarios a la accesibilidad que tanto se intenta potenciar en el videojuego, pero la verdad es que si existe una forma de contar historias que sea única y exclusivamente posible en este medio, es la que emplea Dark Souls. En lugar de dar una visión única y lineal de los hechos, From Software prefiere repartir toda la información en fragmentos y dejar que sea el jugador quien se divierta uniéndolos. Es cierto que los japoneses arrojan cientos de capas de profundidad y que exigen una dedicación que va mucho más allá del jugar, pero como *Portal 2*, la historia termina beneficiándose de esta aproximación en forma de telaraña, donde todo está relacionado entre sí con hilos.

BRUNO LOUVIERS





POR QUÉ ❤...

Command & Conquer

ELISA DE LORENZO, UNTOLD GAMES – LOADING HUMAN

“Command & Conquer es el juego que hizo que me metiera en el desarrollo de videojuegos. Me gusta mucho la estrategia en tiempo real, y cuando salió, me centré totalmente en él porque te decía algo. No se trataba solo de dar vueltas, construir, destruir, etc, también había una historia. Fue una experiencia reveladora. Command & Conquer salió en el momento justo. Westwood hizo un montón de cosas antes, pero creo que este fue su particular pináculo.”

“Westwood hizo un montón de cosas antes, pero este fue su pináculo.”

ELISA DE LORENZO, UNTOLD GAMES – LOADING HUMAN

EL INDIO Y LO INDIE

inFamous: Second Son

Como gran exclusivo de primavera de PS4, *InFamous: Second Son* cumple con lo único que se esperaba de él: se ve mucho mejor que un juego de PS3. Es ese título que dentro de dos años no significará nada en la estantería del jugador medio porque su punto más fuerte, lo apabullantemente bien que se ve para ser un juego de consola, ya no significará nada porque habrá sido superado un par de cientos de veces. Pero vivamos en el presente, ¿de acuerdo?

Lo primero que se aprecia de este juego es la construcción de sus personajes. Algo que hoy en día es tan importante para consolidar una buena historia ha sido tratado con especial mimo por Sucker Punch, que en *inFamous 2* ya lo intentó y que ahora ha conseguido un mejor resultado. La relación entre Delsin, el protagonista con superpoderes, y su hermano Reggie es la piedra angular del desarrollo de la aventura y su constante toma y daca es posiblemente lo único interesante de esta historia que mil veces se ha contado: joven salva al mundo mientras gana aliados para vencer a un poderoso enemigo, que en este caso es poderosa enemiga. Los secundarios también tienen cierto encanto, sobre todo Fetch, la chica del pelo rosa aquí a la izquierda, pero su presencia, igual que la de los demás, se limita a la misión que protagoniza y a una aparición de nuevo hacia el final. Aún tienen mucho que aprender de Naughty Dog, y en general, hay detalles de ingenio, pero estas pinceladas de personalidad se pierden en el enorme vacío que deja el que tendría que ser el personaje más importante. Hablo de Seattle, la ciudad que en el juego da hogar a las andanzas de los conductores y que pese a ser el telón de fondo de todo, está ausente.

Seguramente es difícil crear algo reseñable de una ciudad que es conocida

LA HUELLA

LO QUE HÁCE ÚNICO A ESTE JUEGO

GRAFICAZOS *InFamous: Second Son* es el juego que mejor se ve en una consola de nueva generación hasta la fecha. Nos agrada saber que esto es solo el principio y que se podrán ver cosas mucho más sorprendentes a medida que pasen los años.

AL DETALLE

GÉNERO: Rebelde sin causa
FORMATO: PS4
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Sucker Punch
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



EL ESTUDIO HA APRENDIDO DE CÓMO HACEN LAS COSAS EN NAUGHTY DOG Y ESO SE NOTA, SALVANDO LAS ABISMALES DISTANCIAS, EN LAS RELACIONES ENTRE SUS PERSONAJES

MEJOR QUE

INFAMOUS 2

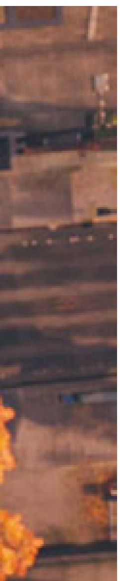


PEOR QUE

BATMAN: ARKHAM CITY



Derecha: Delsin tiene un ataque especial por poder que libera una breve secuencia guionizada, como ésta en la que sube hasta el cielo para caer luego y aporrear el suelo llevándose por delante coches, mobiliario y, claro, enemigos.





ÁRBOL DE MEJORAS

Delsin va mejorando sus habilidades a medida que avanza el juego gracias a unos fragmentos que encuentra. El árbol de habilidades dependerá bastante del tipo de moral que apliques y de la mayor influencia que tengas, ya que algunos de ellos solo puedes desbloquearlos si llegas a cierto nivel de maldad o bondad. Es un poquito lioso en su estructura y resulta bastante aleatorio el número de fragmentos necesario para mejorar cada una: ¿por qué añadir un nuevo poder cuesta menos que mejorar otro? Sea como fuere, encontrar los objetos que te ayudan a mejorar las habilidades es bien sencillo y solo se pueden encontrar de tres formas diferentes, así que tampoco nos agobiemos con el tema.

por estos lares por la Space Needle, Nirvana y, si eres digno, Frasier; pero esto es un videojuego: no necesitamos un reflejo fiel de la estructura por barrios (que ni tan siquiera tiene) sino una buena combinación de ambientes y estructuras para escalar. En lugar de eso, una ciudad que dé gusto recorrer, lo que tenemos es un montón de rectángulos decorados que dejamos atrás cuando vamos de A hacia B de misión en misión. En un juego que tantísimo pretende presumir de sus gráficos y efectos de luz, esto no puede ser nada bueno. Por mucho que la distancia de dibujado funcione y que las enredaderas de ese edificio estén hechas en 3D en lugar de ser una textura cutre, de poco sirve si te parece igual que el siguiente edificio y te mueves prestando más atención al minimapa que al paisaje urbano. Este juego es alucinante en sus gráficos y la ciudad es muy realista, pero no tiene un propósito jugable ni se siente siquiera viva pese a tener personitas deambulando. Por no tener, no tiene ni un ciclo de día y noche, lo cual es casi vergonzoso.

Jugar, se juega bien, eso no vamos a negarlo. En comparación con muchos otros títulos en tercera persona, que sufren problemas de cámara y apuntado, Second Son ha aprendido de los errores del pasado y es tan preciso como pretende serlo. Da gusto moverse con Delsin, ya sea corriendo a pie o acelerando un salto de 200 metros con uno de sus poderes, sobre todo porque es posible recorrer la ciudad sin sufrir ni aburrirse con las largas distancias. El combate es igual de satisfactorio, físico y a distancia, aunque termine siendo repetitivo por culpa del planteamiento de sus poderes.

Delsin es un conductor y tiene el poder de absorber las habilidades de otros como él, pero nuestra particular Pícara grunge solo aprende cuatro en total: uno de humo que funciona mejor en las cortas distancias; otro de neón que es mejor desde lejos y que es el más preciso de todos; otro de televisión, que permite volar medias distancias; y uno de roca, que no sé muy bien para qué sirve porque algún genio consideró que había que darlo tan al final del juego que su uso queda limitadísimo. Así que podríamos decir que hay tres poderes y medio. ¿Cuál es el problema, al margen del número? Que todos hacen más o menos lo mismo. Sí, siendo de humo el misilazo es más rápido y potente, pero los otros poderes también tienen misiles, al igual que el de televisión tiene una ráfaga a media distancia, como el poder de piedra y el de neón. La variedad brilla por su ausencia y hace realmente difícil escoger un favorito. Aún así, cuando hay que

Derecha: Acabar el juego sin matar a nadie es difícil. No solo porque en muchas situaciones no quedan más narices que atacar para no salir muerto, sino porque incluso intentando herir a un agente del DUP puedes matar a otro o tumbar un puesto de vigilancia y cargarte a algún civil.



Abajo: El hermano de Delsin, Reggie, no aparece mucho en pantalla, principalmente porque su papel es guiarnos para encontrar nuevas mejoras y misiones, pero la dinámica entre los hermanos está tan bien llevada en todas sus apariciones que se le echa de menos.

FAQ

¿ES MEJOR QUE INFAMOUS 2?
Desde luego. Ahora bien, al lado de Crackdown o de Prototype, es un mundo muy simple.

¿DURACIÓN?
Entre 10 y 12 horas, aunque siempre puedes completarlo al 100% una vez acabada la historia principal y también puedes empezarlo de cero siendo lo contrario.

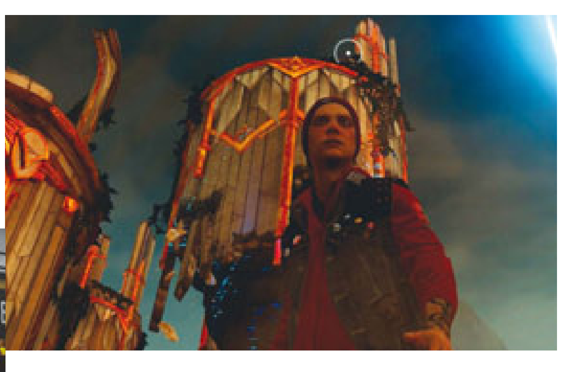
¿DELSIN MOLA?
Si tienes 15 años y escuchas Nirvana, sí. Si tienes 30 y escuchas Nirvana, también. Si tienes 24 y relaciones el grunge con un escopetazo bien dado: no.

ESO NO CONTESTA A MI PREGUNTA
Gráficos 7, Sonido 5, Duración 6, Diversión 6. ¿Mejor?

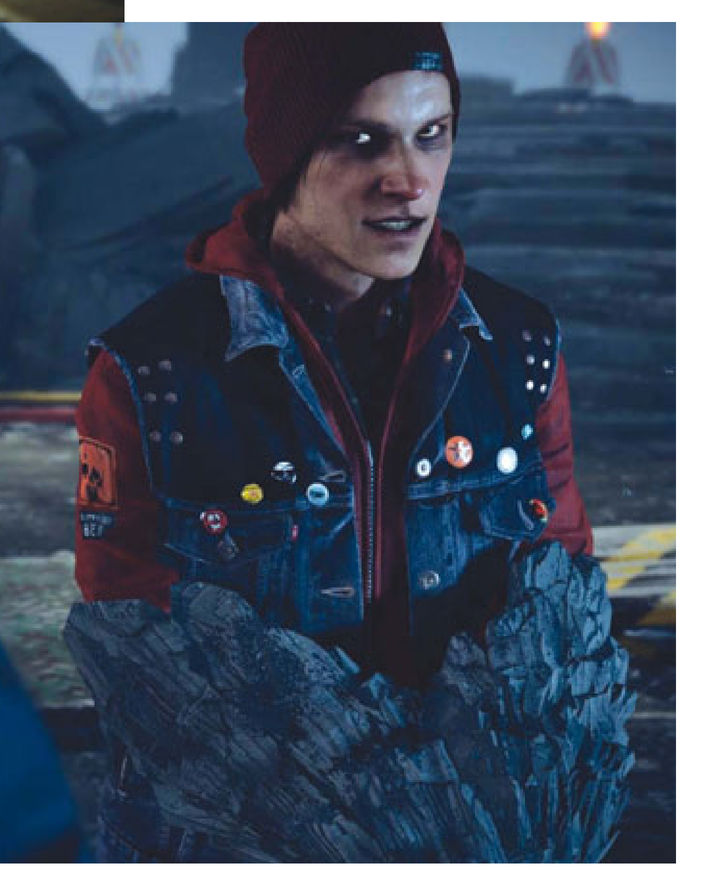
UNA MEJORA RESPECTO A SUS PREDECESORES, TANTO EN LO NARRATIVO COMO EN LO JUGABLE, AUNQUE NO ES COMO SI ESO FUERA DEMASIADO DIFÍCIL

TODO ES POP

InFamous: Second Son está plagado de referencias, tanto a la saga como a otras franquicias del videojuego, y buscarlas puede ser divertido. Una en particular nos acompaña durante todo el título: los drones del DUP hacen un sonido muy peculiar que casi recuerda a los efectos de sonido del *Space Invaders*. También te puedes encontrar con extraños chistes sobre videojuegos en los escaparates de las tiendas de Seattle o, esto sí que es la repera, con una imitación de la mismísima Espada Maestra de los *Zelda*. *Second Son* también tiene bastantes referencias pop no ligadas al videojuego, muchas de las cuales apuntan directamente a la escena musical independiente de la ciudad. Y bueno, los grafittis de Delsin son una copia del estilo de Bansky.



Arriba: La mayoría de niveles tiene lugar en Seattle, pero algunos nos permiten salir de esta atadura. En una misión contra un conductor concreto, somos transportados al interior de un videojuego, y es tan meta como poco inspirado. Tiene mucho que envidiarle al combate contra Bob Barbas de *DmC: Devil May Cry.*





Izquierda: El poder de neón creo que es el que más me gusta: poder atacar a distancia o paralizar en el aire a los enemigos es bastante efectivo y exige puntería.

partirse el lomo con las tropas del DUP, los malos del juego que también tienen nociones de poderes, funcionan genial y hacen un gran favor al maniqueo sistema de moral que caracteriza y lastra a la saga.

Durante el juego, tomarás cuatro decisiones (cuatro, sí) sobre si eres bueno o malo. Esto sería motivo de castración química en Sucker Punch si no fuera porque lo que al final decide tu moral es cómo actúas mientras combates e interactúas con el mundo. He aquí la gran dicotomía del juego: actuar como un chico malo te permite pelear a toda velocidad y acabando sin preocupaciones con los enemigos, habiendo ejecuciones muy interesantes y violencia a raudales. Ser un chico bueno, en cambio, te exige ir con más calma, apuntando para neutralizar sin matar a los soldados rivales. Aunque también se puede ir mano a mano con ellos, igual que se puede tirar de precisión siendo malo, las diferencias son bastante claras. Y dependerá de cada uno decidir qué se quiere ser, más por la diferencia mientras se juega, que como digo, se nota bastante, que por lo que cambian la historia o las misiones al jugar de una u otra forma.

Mejorar tu estilo de combate es lo que te hará también explorar la ciudad. En cada barrio hay varios fragmentos de cristal brillante raro que te ayudan a desbloquear nuevas habilidades, pero encontrarlos es complicado a menos que destruyas el centro de mando del DUP que hay en cada uno. Hecho esto, los pobres objetivos secundarios estarán disponibles: encuentra un agente encubierto, salva o mata a esos prisioneros, acaba con los absurdamente armados y numerosos camellos de Seattle o véngate de los manifestantes anticonductores... Tú decides según qué estilo de combate quieres. Esto de liberar cada barrio de la ciudad para conseguir mejoras es lo único realmente atractivo de este proceso, porque expulsar al DUP de cada distrito apenas sirve para nada, solo para ver en el minimapa dónde está cada cosa. Una lástima, una vez más, que no se haya explotado completamente el mapa y que cada barrio repita al unísono el mismo proceso monotemático.

Esa sensación de repetición es lo que lastraba a los anteriores juegos y, sorpresa, también es una molestia en éste. He de decir que tardó en cansarme más de lo que yo mismo creía, pero una vez alcanzado el tercer poder, me costó mucho continuar jugando y tratar de completar los objetivos secundarios. El combate tampoco se vuelve más variado y mejorar los poderes solo sirve para conseguir más de lo mismo, no para transformarlos. Poder correr infinitamente como neón es genial porque facilita mucho el transporte entre distritos, ¿pero permitir un doble impulso en el aire con el humo? ¿Realmente eso cambia algo? ¿Y conseguir más misilazos? ¿O que dure más mi tiempo siendo invisible? Nada de nada.

Resulta irónico, en definitiva, que un juego que presume de potencia gráfica termine siendo uno 'en potencia', en el que su mundo, sus personajes y su combate tienen cosas buenas, pero permanecen inanes durante las 12 horas en las que insiste en repetir los mismos patrones y en contar una historia que no importa a nadie. Da rabia que *inFamous: Second Son* se obsesione en llevarnos de A a B en lugar de potenciar esos saltos de 200 metros y esos misilazos de fuego. Como para jugarlo de nuevo siendo lo contrario a la primera partida...

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

EL COMBATE: *InFamous* es una saga que carecía de un buen sistema de combate, hasta ahora. *Second Son* ha avanzado bastante en este sentido y con él es posible hacer ataques a distancia o cuerpo a cuerpo sin que te entren ganas de apagar e irte.

BRUNO LOUVIERS



NIPPON ICHI SE DESCUELGA CON UN TÍTULO INCLASIFICABLE

The Witch and the Hundred Knight

El equipo de Disgaea se olvida de los turnos en una nueva saga que... No sé ni por dónde empezar. ¿Es así como el estudio más excéntrico de Japón concibe los *roguelike* y los juegos de rol de acción? ¿Qué demonios es *The Witch and the Hundred Knight*? No lo digo por el argumento, que es más o menos lo que se espera de la casa: una bruja loca del matojo de marca mayor, Metallia (¡toma!) invoca a una criatura de la oscuridad para vengarse (es rebelde porque el mundo la ha hecho así). La criatura resulta ser una esencia del mal supercuqui, nuestro caballero, a quien la bruja rebautiza como Hundred. Y ya tenemos título (en inglés, como el resto del juego, porque Nippon Ichi vende entre lo justito y nada) y jaleo.

Jaleo es un decir, que la acción tarda en arrancar mucho, demasiado, con un tutorial insoportable que le hace flaco favor al juego: una sucesión de pantallas en las que aprendemos a movernos, desplazar la cámara y soltar guantazos en unos 10 minutos de pesadilla (¡dos sticks y un botón, NIS, por favor!). Eso sí, se nos dejan ver mecánicas locas, como "Dominación Brujil", en la que llegamos a la típica aldea de PNJs y podemos subyugarlos en sus propias casas para quedarnos con sus tesoros. A lo *Fable*, pero sin pagar hipotecas. De ahí ya saltamos a una selección de niveles que explorar, en los que el combate se rige por 200.000 millones de variantes aunque se trate de pulsar un botón. ¿La principal?

Las gigacalorías. Imagina un *Diablo* en el que tus personajes pasen hambre según exploran. Que puedan comerse a los enemigos para saciarla y seguir del tirón, intentando acumular bonus únicos en cada visita a cada nivel (ajá: *Disgaea*). Pero que comerse a los enemigos les deje restos en el estómago, que es donde llevamos el equipo que rescatamos de cada nivel. Dicho equipo no estará disponible hasta que no volvamos a la base principal. Con lo que la ecuación de Damocles del jugador masoquista (riesgo/recompensa=vicio) está presente a cada segundo, según gastamos nuestras gigacalorías.

Por supuesto, también podremos (pasará a menudo) ser derrotados en combate: nuestros mejores ataques especiales también consumen energía exploratoria. Y la única manera de volver a la base, y subir de nivel y guardar el equipo, es encontrar unos pilares repartidos por cada nivel. Que abren la puerta a otro sinfín de mecánicas que aumentan capítulo a capítulo. Podría escribir toda la revista hablando de sus complejidades y me dejaría cosas en el tintero. Puro Nippon Ichi. Baste decir que las pantallas de carga vienen acompañadas de 50 recomendaciones. No explicaciones exhaustivas, sino consejitos ligados a cada mecánica *principal*. En un juego que, recordemos, consiste en moverse en tiempo real soltando pepinazos. Algo que debería ser simple.

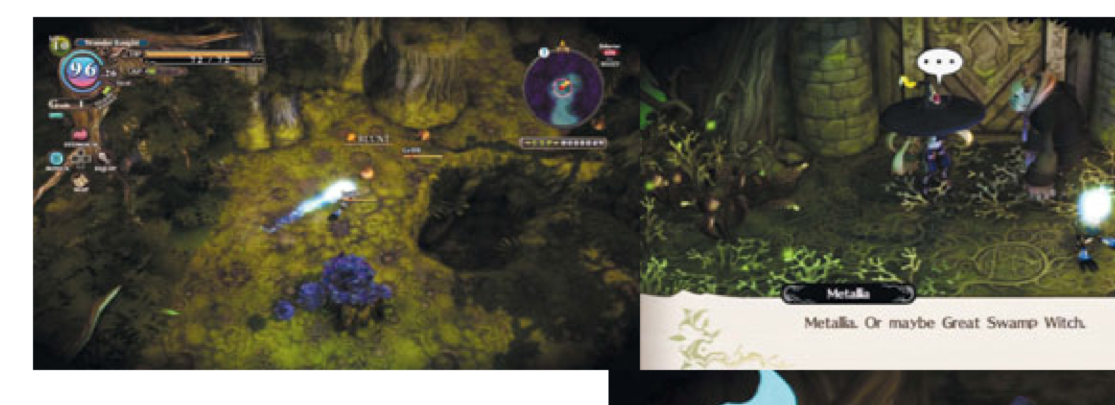
Los de NIS se ríen de esa palabra: incluso con el botón de combate básico la única forma de realizar combos es teniendo hasta cinco armas equipadas, cada una apareciendo en un momento del combo (con otras tantas variantes de nivel del arma, clase que usamos, tipo de daño, área, compatibilidad con las otras armas, juro que jugándolo es todo mucho más intuitivo, rareza,

DETALLES

GÉNERO: Diablo de tripi
PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADORES: Nippon Ichi
PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



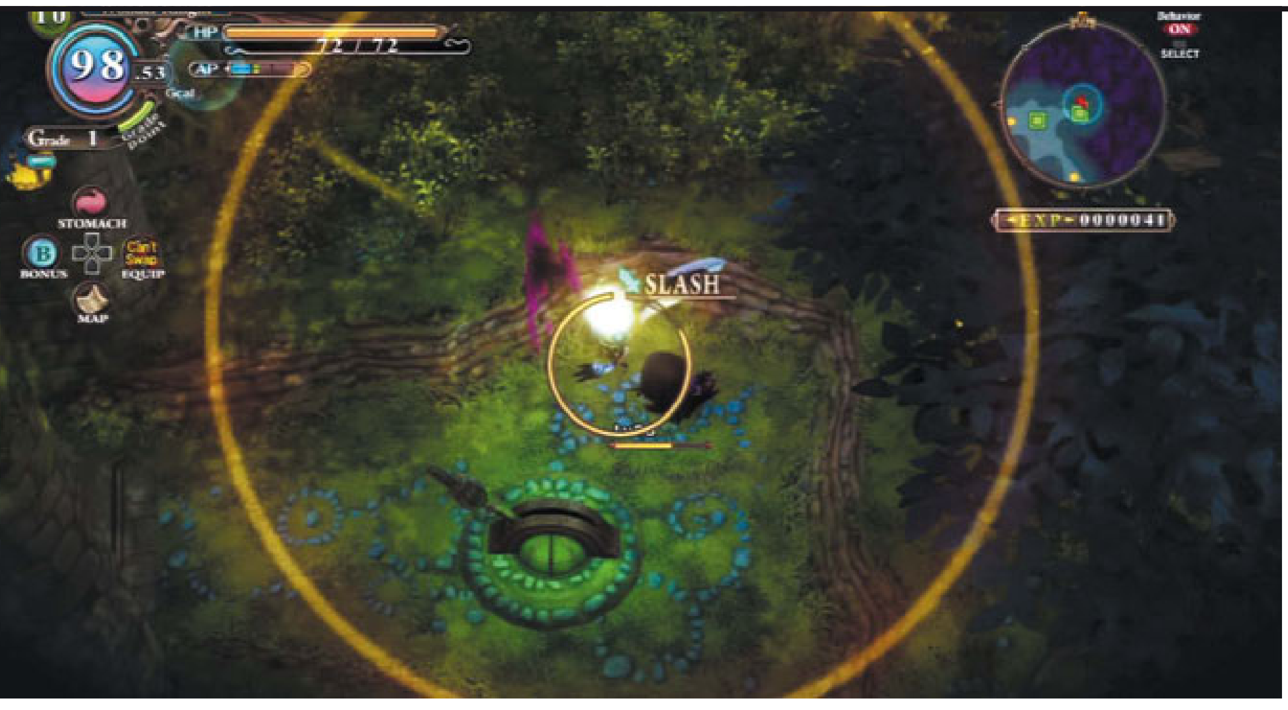
Arriba: ¡Esquiva mística! O cómo adueñarse de una de las mecánicas de Bayonetta en un juego de rol de acción. Con el cronómetro de ataque reforzado, el blanco y negro y todo. En NIS no se cortan a la hora de anarrosear.





Arriba/Derecha: El toque estilístico de la casa está bastante ausente en *The Witch and the Hundred Knight*, a pesar de que Takehito Harada se ha encargado del diseño de personajes, traducidos luego a un 3D raro.

EL JUEGO TIENE LOS METACHISTES HABITUALES: EL PRIMER FINAL CON CRÉDITOS APARECE TRAS DOS MISIONES



MEJOR QUE

LAST REBELLION



SIN EL CARISMA DE

DISGAEA 4: A PROMISE UNFORGOTTEN

FAQ

¿CUÁNTO DURA?
No tanto como un Disgaea. Es decir, piensa en la muerte del Sol antes que en la muerte entrópica del universo observable.

¿PELEAS CON UN BOTÓN?
¡Ja! Hay hasta combos L1 +triángulo por la cantidad de cosas que se pueden hacer. Piensa que en Disgaea tienes menús desplegables y aquí todo funciona en tiempo real.

¿Y EL HUMOR?
Lo intentan. Pero no lo hacen.

EL ÚLTIMO DE FILIPINAS

Nippon Ichi es uno de los últimos estudios dedicados en exclusiva a la familia PlayStation sin tener algún tipo de acuerdo con Sony. Los japoneses llevan un par de años sacando nuevas franquicias para renovar su arsenal de cara a la nueva generación, con joyitas como Guided Fate Paradox o este inclasificable The Witch and the Hundred Knight, entre Disgaeas y Makai Kingdoms. Aparte de ser de los que más miman a Vita, el estudio ha confirmado que está trabajando en tres títulos para PlayStation 4. Cuyo anuncio se llevará a cabo "seguramente durante el próximo Tokyo Game Show", según Souheii Nikawa (Gran Prinny de NIS). De los tres, ha dicho que al menos uno es un nombre que resultará familiar a sus jugadores. Apostamos dólares estadounidenses contra grivnas ucranianas a que se trata de un nuevo Disgaea.



lugar en la cadena...). Es como si hubieran visto *Diablo* y hubieran pensado que para qué meter tanto objeto si solo puedes llevar un par de sets de equipo.

Si no soy el único fan de Nippon Ichi de este país ahora mismo debería haber saliva u otros fluidos corporales sobre la revista. Pero. Oh, pero. Un 'pero' triple. En primer lugar, la interfaz es un horror, parece algo sacado de un MMO de finales de los 90 elevado a la enésima potencia. Entre texto de combate (lo único desactivable), los iconos de la cruceta, el minimapa, las gigacalorías, los bonus, los mensajes, las barras, los puntos y demás, parece que estamos en Houston manejando una misión espacial. Nuestro personaje ocupa una miaja de todo ese follón. Y la perspectiva medio cenital (aunque la cámara puede orientarse un poco) no ayuda, sobre todo cuando los elementos del decorado tapan la acción. Peleamos a ciegas, intentando hacernos con la victoria entre números e indicadores, resumen etéreo de la trayectoria de NIS, pero de literalidad molesta.

En segundo lugar, creo que este es el primer juego en el que me salto todos los diálogos. Hay un sistema conversacional, sí, pero no puede importarme menos. Metallia es insoportable (y eso que tiene boquita de Nenuco: maldice a su madre en el primer capítulo llamándola "zorra vomitiva" mientras la transmuta en rata), Hundred es más o menos mudo y tiene voz de pitufo satánico, los secundarios son aburridos... Echo de menos a Etna, a Laharl, a los Prinnies: personajes loquísimos que alivien y ayuden a destripar la matemática infinita de los juegos de NIS. Aquí, simplemente, paso.

El tercer problema es dependiente del anterior. Los rolazos japoneses tienen problemas de ritmo horribles, cierto, pero aquí se lleva hasta el extremo. Casi cualquier acción fuera del combate se resume en marcador-botón-menú-nuevo botón-minicarga-animación obligatoria-minicarga-resultado. Pasan muchas horas hasta que consigues quitarte los lastres de la historia y, aún así, las acciones contextuales te perseguirán hasta el infinito

The Witch and the Hundred Knight es mecánicamente impecable. Tiene más capas que una cebolla kaiju (acabo de descubrir un sistema para enamorar a los enemigos) y, cuando te suelta la manita es un estupendo (y paupérrimo técnicamente, pero a quién le importa: al menos funciona) *roguelike* inverso, o como se llame el nuevo género que han inventado. Pero se ve asediado por sus propios excesos. Lo que en los *Disgaea* se convertía en un estado de meditación ajedrecística numérica, de zen polinomial, aquí se convierte en un saco de nubarrones que desmerecen el concepto. Hay una gran saga en su futuro, pero de momento al bebé sus padres le visten fatal.

JAVI SÁNCHEZ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EJÉRCITO DE UN SOLO HOMBRE: Hundred puede acumular cinco armas y tres clases en cada picnic masacramonstruos. Es algo así como la respuesta de NIS a Lightning Returns. Y no solo en combate.



TAN ADICTIVO COMO PLOMIZO

LAS CHICAS MALAS PONEN TRAMPAS EN TODAS PARTES

Deception IV: Blod Ties

Laegrinna, encarnación del Diablo, ¿qué es lo mejor de la vida? "Soltar el peñasco de *El Arca Perdida* escaleras abajo, arrollar a mi enemigo, hacer rebotar el peñasco con un trampolín escaleras arriba, arrollar a mi enemigo, encasquetarle una Máscara de la Agonía, atraparlo con un cepo, tirarle una estatua encima, golpearle con un hacha pendular y oír como chilla mientras aterriza en un foso de lava borboteante".

Mientras el resto de demonios japoneses se dedicaban a la cría de Pokémon o seducir ángelas para parir Nephilim chulitos y letales, Laegrinna pasó su juventud infernal estudiando ingeniería. El resultado es *Deception IV: Blood Ties*, donde nuestra súcubo se dedica a sembrar de trampas cada escenario para acabar con todo tipo de humanos. Desde fieros guerreros hasta ratones de biblioteca, pasando por monjas sacadas de un catálogo sadomaso, todos se dedicarán a perseguir a la protagonista y todos, sin excepción, acabarán humillados, aplastados y doloridos en el juego de puzzles más cabestro de los últimos años.

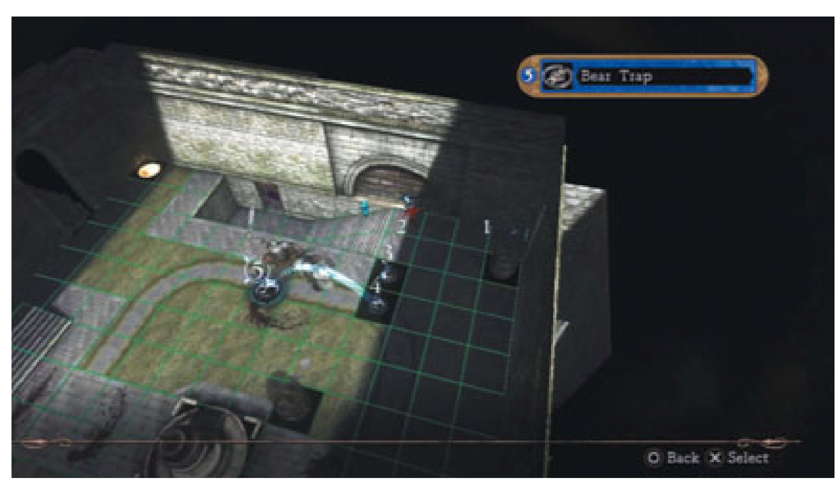
Porque *Deception IV*, ya desde aquellos orígenes que os contábamos en la previa, es una mezcla entre *Shokoban* y *Dungeon Keeper*, un Tetris de sufrimiento y mala uva, cuya complejidad hasta azota en la cara al jugador despistado. Puede que Laegrinna tenga el poder de detener el tiempo casi en cada instante para recolocar o disponer su red de trampas (más de 60, sin contar las propias de cada escenario), pero también puede ser lo bastante cenutria (es decir, el jugador) para caer en ellas. O para que un mal ritmo te deje vendido frente a rivales capaces de hacerte trizas en un suspiro. *Deception IV*, pese a su apariencia liviana teñida de humor negro, es un juego cruel y despiadado, tanto con los enemigos con el propio jugador.

Máxime cuando cada capítulo se compone de varios enfrentamientos divididos en secuencias, un acierto de diseño en el que podemos confiarnos fácilmente y terminar metiendo la pata (en un cepo) en el último enfrentamiento, comprobando la fe de Tecmo Koei en la vieja escuela: cada derrota nos obliga a reiniciar todo el capítulo. En Deception IV, además, no hay niveles de dificultad, ni trucos milagrosos, ni segundas oportunidades. El juego confía en su gran equilibrio y en su par de carencias voluntarias (en lo que respecta a la cámara, por ejemplo, centrarnos en los enemigos nos impide movernos libremente) para que el jugador se adapte a su ritmo infernal.

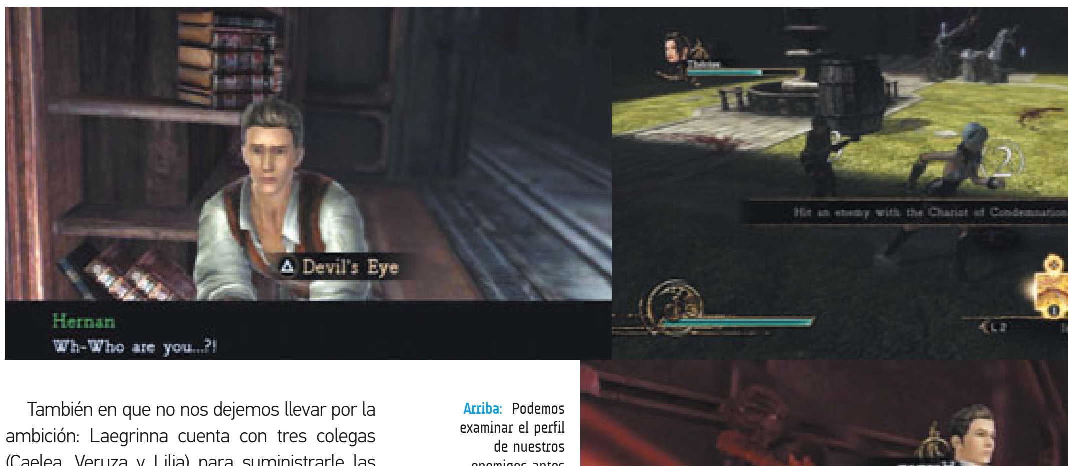
DETALLES

GÉNERO: Puzles sádicos
PLATAFORMA: PS3

OTRAS PLATAFORMAS: Vita
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Tecmo Koei
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay



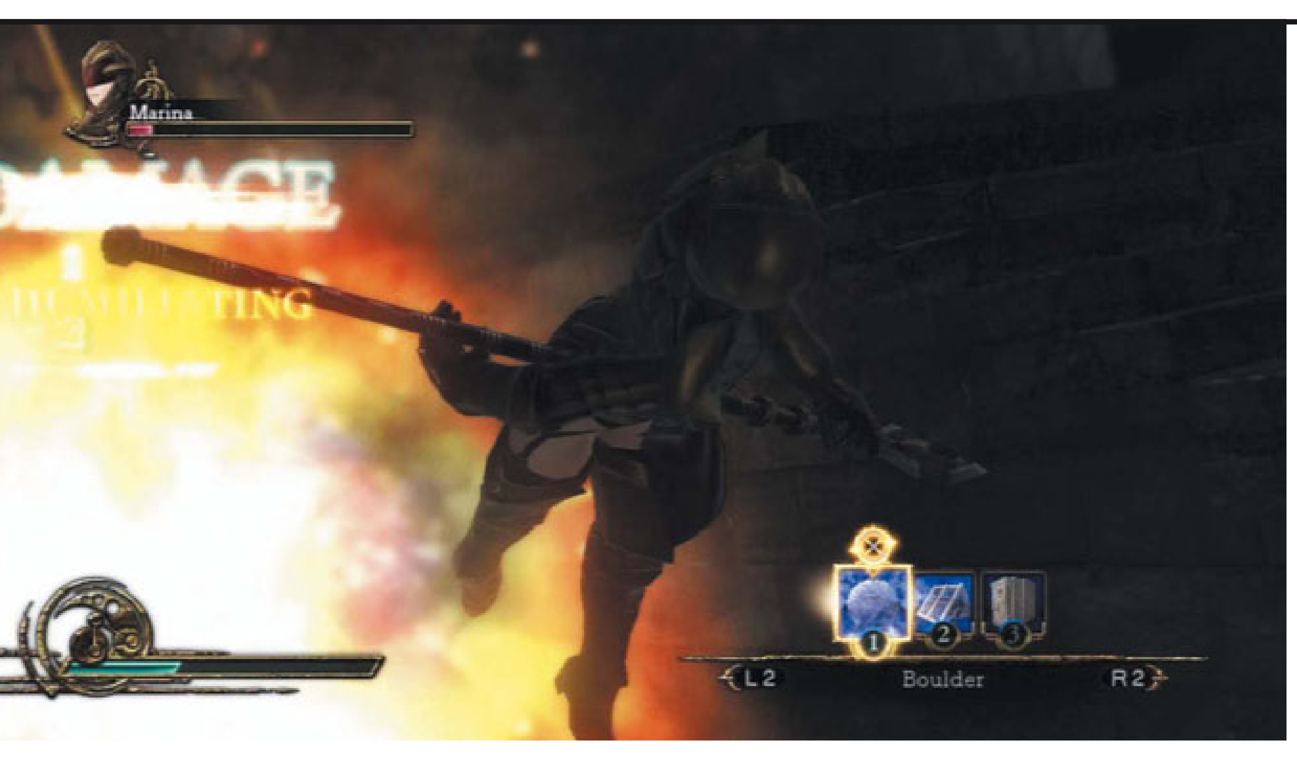
Arriba: La vista táctica. Aquí podremos pensar con toda la calma del mundo nuestro esquema perfecto. Cada trampa viene acompañada de una descripción de su daño, tipo y alcance. Piensa también en el escenario.



También en que no nos dejemos llevar por la ambición: Laegrinna cuenta con tres colegas (Caelea, Veruza y Lilia) para suministrarle las trampas. A estas tres diablesas les pone que la Hija del Demonio cumpla ciertos requisitos en cada combate-puzzle: un festival de humillación, conseguir que un enemigo caiga en un tipo de trampa a la que suele ser invulnerable, estirar un combo hasta el infinito... La recompensa son puntos en cada uno de los tres tipos de trampas, que nos permitirán desbloquear nuevas máquinas maléficas. Entre eso, y una serie de jaulas dispuestas para encarcelar a nuestros enemigos

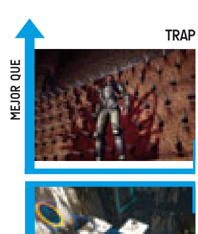
Arriba: Podemos examinar el perfil de nuestros enemigos antes de enfrentarnos a ellos. En este caso, Hernan, un pringado que nos servirá como muñeco de pruebas. Escógelo en el modo libre si quieres divertirte sin complejos.

DECEPTION IV ES UN SÓLIDO JUEGO DE PUZLES DE ACCIÓN. OTRA COSA ES QUE ESTÉ VESTIDO PARA ADOLESCENTES

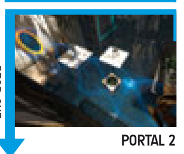


MEJOR QUE

TRAP



PEOR QUE



PORTAL 2

FAQ

¿CUÁNTAS TRAMPAS HAY?
63, divididas en tres tipos. Parte del atractivo consiste en combinar todos los tipos en un único combo.

¿CUÁNTO DURA UN MAPA?
Lo que quieras. Cada pantalla te puede llevar un cuarto de hora si consigues hacerla de un tirón.

¿QUÉ MÁS PUEDO HACER?
Desafíos y mapas propios: elige tus enemigos favoritos, tu arsenal de armas y tu mapa predilecto, y a pasarlo en grande.

RIVALIDADES ONLINE

Deception IV: Blood Ties confía demasiado en el atractivo estético de gente torturada en cadena. Su única función online consiste en subir nuestras mejores combinaciones (y "mejor", lo decides tú: no he visto un ranking per se que califique las partidas) para que otros jugadores puedan ver otras formas de pasarse los mapas. Al contrario que la mayor parte de juegos de puzles, no hay una manera "correcta" de superar un nivel, así que la creatividad de los jugadores tiene un reconocido papel con esta función. De paso, los vídeos doblan su función sirviendo como tutoriales de los niveles más complicados, o como punto de partida a la hora de diseñar nuestros mapas libres. Le faltaría, eso sí, algún tipo de buscador y clasificación de partidas para que no estemos bajando mapas al azar hasta encontrar lo que buscamos.



(cumpliendo una serie de condiciones), es casi imposible no obsesionarse con la partida perfecta cuando sería mucho más sencillo repetir una serie de sota, caballo y rey hasta que no quede más que un suelo teñido de sangre y cadáveres hechos cisco (licencia: el juego tiene un par de camiones cisterna de hemoglobina, pero poco gore). Lo que quiero decir es que el propio planteamiento del juego es, en sí, una trampa.

El argumento de *Deception IV* (todo en inglés) no llega muy allá. Laegrinna tiene que rescatar a su padre, sellado por los objetos de los Santos, eliminando a sus guardianes y reuniendo una serie de ítems (que aumentan nuestros poderes: puede que Laegrinna no sepa combatir, pero a finales del juego podrá ralentizar a los enemigos, recargar las trampas y otro par de truquitos sucios a modo de power-ups). No tiene ningún interés y podremos pasar los diálogos antes de cada batalla. Más interesante es el Ojo del Diablo, nuestra primera habilidad, que nos permite ver la biografía y las capacidades de nuestros enemigos. Como esto es un título inverso, donde somos la mala, parte de dichos enemigos son en realidad estereotipos sacados de roletes del montón: guerreros, caballeros con armadura, ladronas y arqueras. Además de saber cuánto daño hacen, cuánta vida tienen y demás, el Ojo del Diablo nos indicará sus puntos fuertes y vulnerabilidades.

A los más ágiles, por ejemplo, es imposible pillarles con trampas fijas. Y a los blindados hay que descascarillarles antes de hacerles daño de verdad. Es la excusa para plantar un piedra, papel, tijera, trampa (porque si pillas a un enemigo en medio de un buen combo, adiós vulnerabilidad) y, sobre todo, para un último tercio del juego en el que sudaremos neuronas enfrentándonos a varios tipos a la vez.

Y, como el juego es en tiempo real, y los enemigos no tan predecibles como nos gustaría, ora por sus propios patrones (ora porque a la IA se le va la pinza de vez en cuando: pocas veces un defecto así sirve para hacer un juego más interesante), aparece la parte más frustrante del juego: Laegrinna. La protagonista solo sirve para hacer de cebo, obligándonos a tener un ojo puesto en ella y otro en los marcadores de trampas cuidadosamente dispuestos (que podremos activar en cualquier orden si somos lo bastante diestros). *Deception IV* invita a montar una caída de fichas de dominó perfecta, pero toda la planificación sirve de poco si no somos capaces de aporrear los botones a tiempo (hay hasta trampas con sus propios QTE).

Deception IV es un juego a contracorriente: género raro, sadismo inusual y tan exigente con nuestras mentes como con nuestros dedos. Un buen *Tetris* concebido por sociópatas.

JAVI SÁNCHEZ

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TRAMPAS DE ESCENARIO: Cada mapa está repleto de trampas únicas, desde tiovivos hasta estatuas que electrocutan. El truco está en que no sabremos cómo actúa cada una hasta que no las activamos.

VEREDICTO 7/10

EL JUEGO FAVORITO DEL ALMIRANTE ACKBAR

VIVAN LOS SPRITES Y LOS PÍXELES GORDOS

Mercenary Kings

AL DETALLE

GÉNERO: MegaMan con crafting
PLATAFORMAS: PS4, PC
PAÍS: EEUU
COMPAÑÍA: Tribute Games
DESARROLLADOR: Tribute Games
PRECIO: 18,99 €
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE
SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO

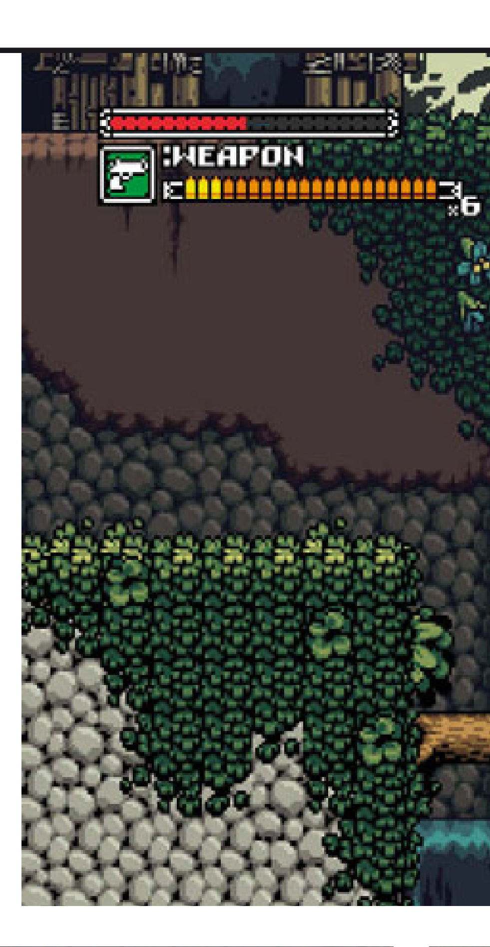


PEOR QUE
METAL SLUG 3

Cuando los señores que hicieron el brawler de Scott Pilgrim hacen un nuevo juego, nosotros nos sentamos y lo jugamos. Y con su estética, manejo y jugabilidad puramente retro, *Mercenary Kings* se ha ganado un lugar en mi corazoncito, aunque tenga sus defectos. Y se ha ganado ese puesto porque no ha recordado a juegos que tenemos ahí también, calentitos en la víscera que palpita. Algo que recuerda a *MegaMan*, a *Metal Slug,* un poquitín a *Contra* y que tiene un sistema de construcción de armas y cuchillos que ya quisiera Rambo en sus buenos tiempos solo puede gustarnos y engancharnos hasta el infinito.

El juego empieza lento, mucho, bastante mal. Ponerte con una pistola chusca a pegar tiros a un montón de tipos clónicos que se repiten como el ajo, que no tienen patrones de ataque nada interesantes y que, a la cuarta misión, son un estorbo entre ida y venida de un sitio a otro para cumplir la misión y conseguir; aburre un montonazo. Quizá por eso lo mejor es hacerlo con un amigo, hablando, intentando que esas primeras seis misione se pasen rápido. Cuando consigues dinero suficiente para construir la primera arma alternativa que quita daño y tiene efectos elementales, *Mercenary Kings* gana una barbaridad. Y cuando aparecen los primeros jefes mecanizados, sigue ganando. Cuando aparecen nuevos secundarios, como el perro revolucionario con boina (aún me muero de amor cuando pienso en él), empieza a ser más gracioso. Los mapas también se vuelven más dinámicos, no solo porque puedes acabar mejor con los enemigos, sino porque tienes claros los objetivos y te manejas con ellos, dándote igual que estén todos calcados durante el mismo tramo de misiones.

A medida que superas fases, que van desde cosas tan coñazo como buscar trozos de tela, que están bien para mejorar tu armadura (más vida), pero que aburre como mirarle los mocos a una cabra; hasta tener





AUNQUE SU DESARROLLO ES INTERESANTE A LA LARGA, LA REPETICIÓN DE ESCENARIOS Y ENEMIGOS PUEDE SER ALGO CANSINA

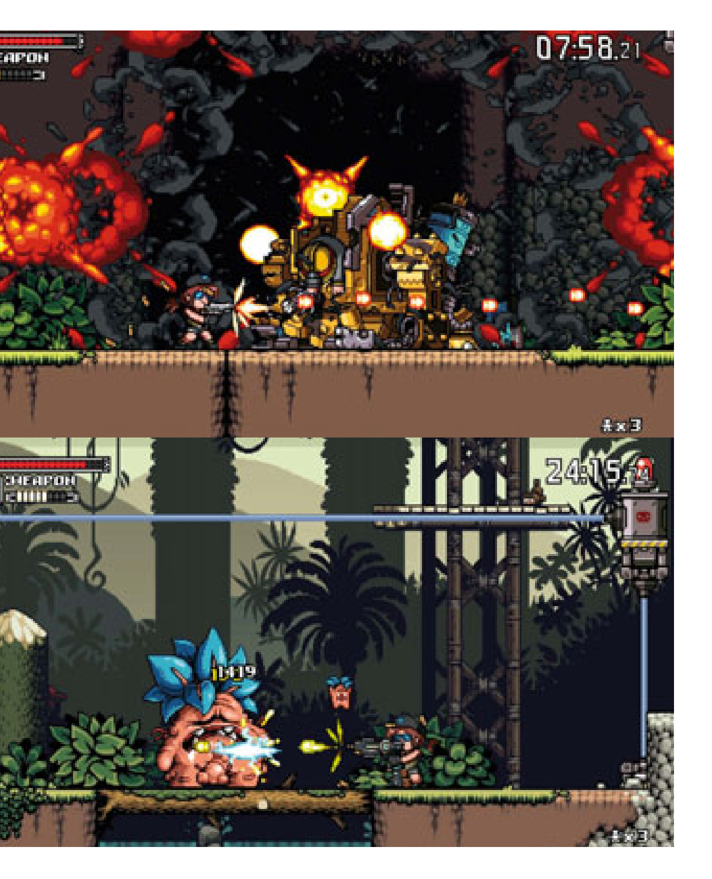


JOER, QUÉ TROPA...

El sistema de crafting de *Mercenary Kings* es algo indescifrable al principio, pero se le termina cogiendo el truco: puedes construir diferentes partes de armas y ensamblarlas a tu gusto: ¿una metralleta con balas de fuego, cañones de escopeta y mirilla de rifle gatuno? Se puede. También hay cuchillos absurdos, algunos francamente potentes; mods para conseguir mejoras o habilidades como que los enemigos arrojen objetos siempre; y un buen puñado de objetos para comprar, aunque solo hay cuatro slots para llevarlos encima. Mi consejo: muchos botiquines y raciones.



Izquierda: Existen mejoras a patadas para las armas, siendo las interesantes las que añaden daño elemental. Funcionan como te imaginas: suman un daño extra al tipo de bala que utilices.



que quitar la suficiente vida a un enemigo mecánico para usar un tipo de granada especial, que está escondida por el escenario, para capturarlo y poder investigarlo en la base para conseguir mejoras o información.

En esta base puedes mejorar armas, conectarte online, cambiar la apariencia de tu personaje y lanzar las diferentes misiones, que se organizan por el rango que obtienes al finalizar un encargo crítico.

Mi recomendación para que el juego sea mucho más divertido es intentar jugar acompañado. Con un amigo más, esas idas y venidas en busca de objetos para cumplir objetivos secundarios o las misiones-trámite se vuelven mucho mejores. Aunque hay limitaciones para compartir vida y objetos, los objetivos siempre están claros, las armas disparan fuerte y sus mecánicas son sólidas como la piedra. Por ejemplo, en lugar de ser un juego de disparar a lo loco todo el rato, es un título de medir bien cuánto disparas porque recargar el arma resulta fundamental. Pensad en el sistema de *Gears of War*: si aciertas en el punto crítico durante la recarga, tus balas harán más daño en *Mercenary Kings*. Si fallas, tardas más en recargar, lo que traducido a un jefe significa que te mata o que ese mierdecilla que dispara siempre igual te pega y te quita unos puntos de tu valiosa y escasa barra de vida. Morir en *Mercenary Kings* es demasiado habitual y demasiado frustrante, básicamente porque tienes que empezar desde un checkpoint random, así que realmente lo que quieres es permanecer vivo mucho rato.

Es en esa constante lucha por equilibrar el arma tan macanuda que te has construido y que mata a los enemigos de un tiro con evitar que te falle la coordinación salto-disparo-recarga en la que se te va la mayor parte del tiempo con este juego, en el que cuando te das cuenta, has hecho 10 misiones sin quererlo y has estado una hora charlando mientras tanto con tu amigo. Que los escenarios sean algo repetitivos y las misiones hagan un flaco favor a la imaginación y detallismo con los que está construida la estética del juego, a las horas, realmente termina siendo algo secundario.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

REPETITIVO: El sistema de mejoras de armas, la personalización de las cualidades de los personajes y la estética son geniales, pero enemigos y escenarios se repiten, aunque con amigos tiene un pase.



BONITO AL OJO Y A LA MANO

EL LOBITO TIENE CORAZONCITO Y MUY MALA LECHE

The Wolf Among Us: Episodios 2 y 3

Hace algunos meses os hablé de *The Wolf Among Us*, una aventura de Telltale que me encandiló con su estética noir y de neones. Y si no he vuelto a hablar de él no es porque no me haya acordado de su existencia, aunque los meses que ha tardado el estudio en lanzar el segundo y luego el tercer capítulo casi lo consiguen, sino porque el segundo tramo del juego me supo más bien a poca cosa. Ahora que el tercero ha salido a la venta, ya tenemos suficiente para hablar un rato.

Resulta que tras el trauma inicial de ver la cabeza de Blancanieves en un cesto, nada de esto es cierto. Era un giro de guión propiciado por las gentes de Telltale para mantener el interés (algo que habría funcionado mejor si no se hubieran tomado tanto tiempo entre primer y segundo capítulo) y para no ir contra el canon de *Fábulas*, los cómics en los que se basa y que recomiendo encarecidamente una vez más.

Si estás furioso pensando que te he fastidiado la trama, lo siento, no sé por qué estás leyendo esto si no has jugado a los capítulos y, segundo, tranquilo, no es te he revelado nada comparado con lo que está por venir. Ciertamente, este título sabe jugar muy bien sus cartas y, aunque eso de dejar un cliffhanger al final de cada capítulo sienta algo mal, al menos en el tercero no han hecho tal cosa y han concluido una escena de un modo no solo épico sino también bastante completo. Al

LA HUELLA

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

MUJERES: Cuando todas las mujeres de un juego están trazadas con complejidad y dignidad, te das cuenta de que estás ante un buen título y de que existe esperanza en este mundillo.

AL DETALLE

GÉNERO: Esto no es un cuento de hadas
FORMATO: PC, PS3, 360
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Telltale Games
DESARROLLADOR: Telltale Games
PRECIO: 22,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

BEYOND: DOS ALMAS



TAN BUENO COMO



THE WALKING DEAD



Abajo: Bigby y su mundo parecen sacados directamente de una película de Nicolas Winding Refn: soy fan absoluto de los experimentos cromáticos.

Abajo: Protagonistas bien hechas, mujeres con las que no da asco jugar, tramas que las dejan por encima de sus compañeros. Telltale 2 - Industria del videojuego 0





VAYA CON LAS SORPRESITAS...

Si lees esto y no has jugado al primer capítulo, vaya, te he avisado: la gran sorpresa del comienzo de The Wolf Among Us y que en su día dijimos que iba contra el canon de Fábulas, bam, resultó ser un truco narrativo barato que Telltale se sacó de la manga. No voy a decir que esté decepcionado porque Blancanieves no esté muerta, sobre todo por el juego que ha dado después su relación con Bigby, pero eso Telltale, no juegues conmigo así.

jugar el segundo y el tercer capítulos queda una sensación de haber tenido una buena dosis de juego, si bien es verdad que en el tercero jugar es lo que menos se hace, pues hay muchos más diálogos que en los otros, algo que se agradece dada la tensión que se acumula y que se están empezando a crear caminos directos hacia el desenlace.

Parece precipitado decir algo así, pero es que hay opciones de matar a varios personajes y las enemistades creadas, algunas de ellas nuevas, no parece que tengan precisamente una solución fácil, sino todo lo contrario.

Lo mejor de todo sigue siendo lo imprevisible que es gran parte del material con el que trabaja Telltale, que es capaz de dejarte despistado a la mínima de cambio pero también dejar caer detalles como para que te huelas cuándo hay gato (o lobo) encerrado. Aunque los diálogos siguen siendo poco claros a la hora de saber con qué tono va a responder Bigby, la verdad es que no podemos reprocharle nada en este aspecto. Son tan inteligentes y consiguen mantener enganchado de principio al final de cada capítulo. Con decir que me he pasado ambos del tirón y sin pasar en un par de horas largas lo estoy diciendo todo.

Así pues, *The Wolf Among Us* sigue en su camino hacia la gloria y va camino de convertirse en esa historia detectivesca que no se olvida, una llena de una mitología que no solo llama la atención por su reinterpretación de esos personajes de cuento de hadas que todos conocemos, sino por ser capaz de utilizarlos de formas imprevisibles pero siempre bien justificadas. Y cuando los villanos no son tan malos, los trolls son más humanos que los propios hombres y las mujeres pegan más fuerte que el lobo feroz, tanto si es dando una orden como sacando a pasear el revólver, el resultado es un juego excelente.

Por cierto: espero que no os dé repelús verle las tetas a cierto personaje de Disney.

BRUNO LOUVIERS

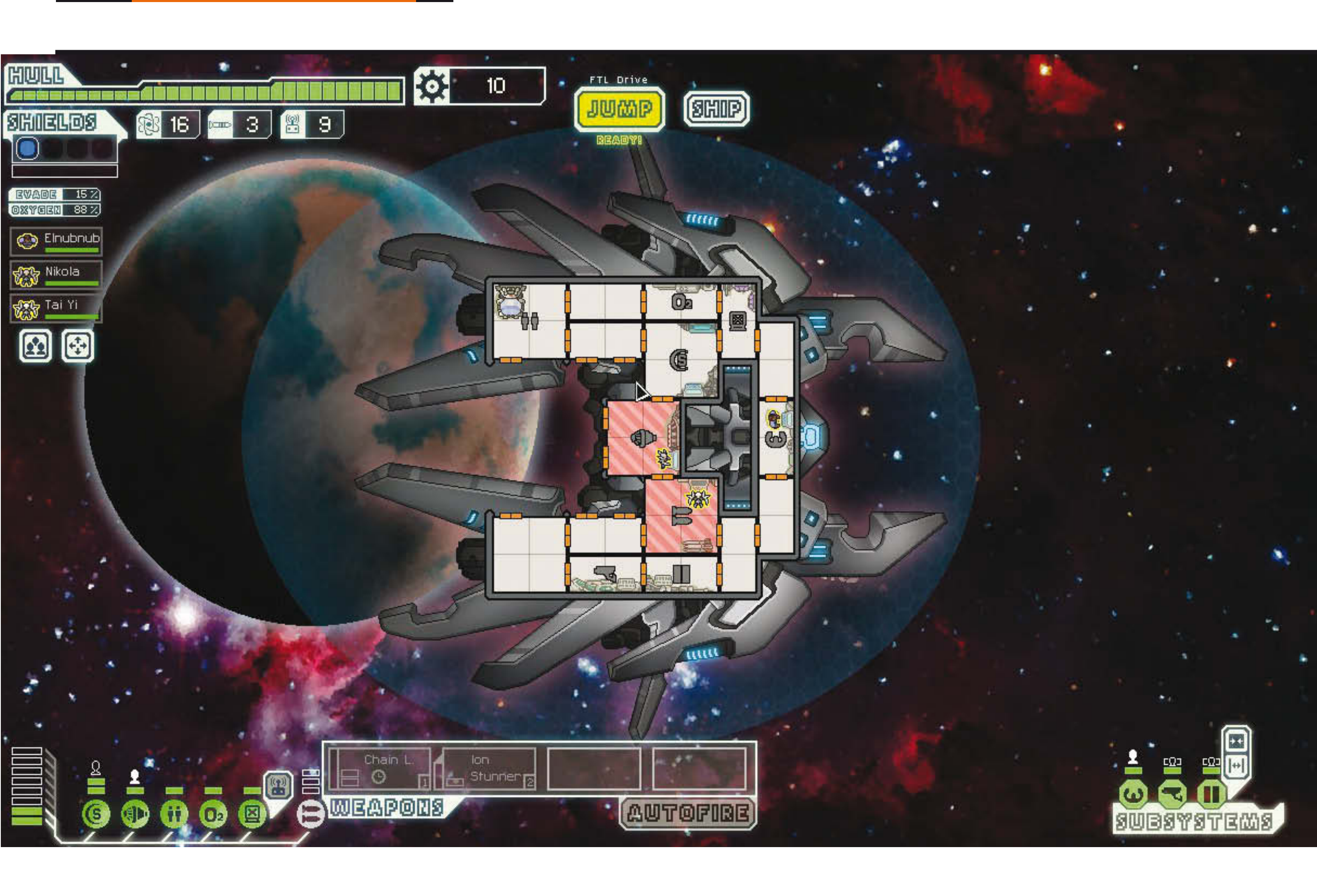




Arriba: El Lobo Feroz se llama así por algo, señoras y señores.



EL ARGUMENTO SE COMPLICA



LA MATEMÁTICA DEL ROL

FTL: Advanced Edition

***FTL* es uno de esos videojuegos que hacen que te plantees si la industria del gran videojuego Triple AAA tiene realmente futuro.** Cuando un juego de ciencia ficción pura y dura, de viajes espaciales, de ser el capitán Jean Luc Picard (también Kirk, venga, vale), que te dura semanas sin cansarte y que no cuesta 60 euros te da todo lo que pides, ¿por qué comprarse el nuevo *Call of Duty*? Evidentemente, esto no es así y hay multitud de juegos grandes que valen tanto como *FTL*, pero está claro que el mundo de lo independiente es ya maduro. Al menos, no han copiado defectos de lo mainstream y siguen haciendo las cosas pensando mucho en el bienestar de sus usuarios, de ahí que esta *Advanced Edition* de *FTL* sea gratuita para los que compraron el juego en 2012.

AL DETALLE

GÉNERO: Star Trek
FORMATO: PS4, XBO, PS3, 360
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Konami
DESARROLLADOR: Kojima Productions
PRECIO: 29,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Si por alguna razón estuviste secuestrado o suspendido en hielo durante todo 2013, que sepas que *FTL* es un juego de datos y cálculos, de medir cuánto tardan en cargarse tus armas, de ver cuántos puntos de daño hacen al escudo de tu enemigo, de pensar en qué momento atacar con el arma de iones que paraliza su sistema de armamento para que esos misiles que traspasan tus defensas no sigan defenestrando tu maltrecho y débil sistema de oxígeno que lleva 2 minutos roto y está empezando a ahogar a tus también debilitados por el fuego tripulantes. Es la matemática del rol hecha protagonista, sin dragones ni hostias espectaculares. No hay nada más épico que ganar una batalla por aniquilación total de la tripulación enemiga sin romper su nave, algo que te da aún más recursos para mejorar la tuya

Ponle más escudos, más potencia a los motores o más ranuras para las armas, eso depende enteramente de tu táctica, del plan que te has trazado. ¿Quieres jugar a asaltar naves enemigas? Ahorra para el módulo necesario y reza porque una tienda la tenga en tu segundo salto de sector. Es en este

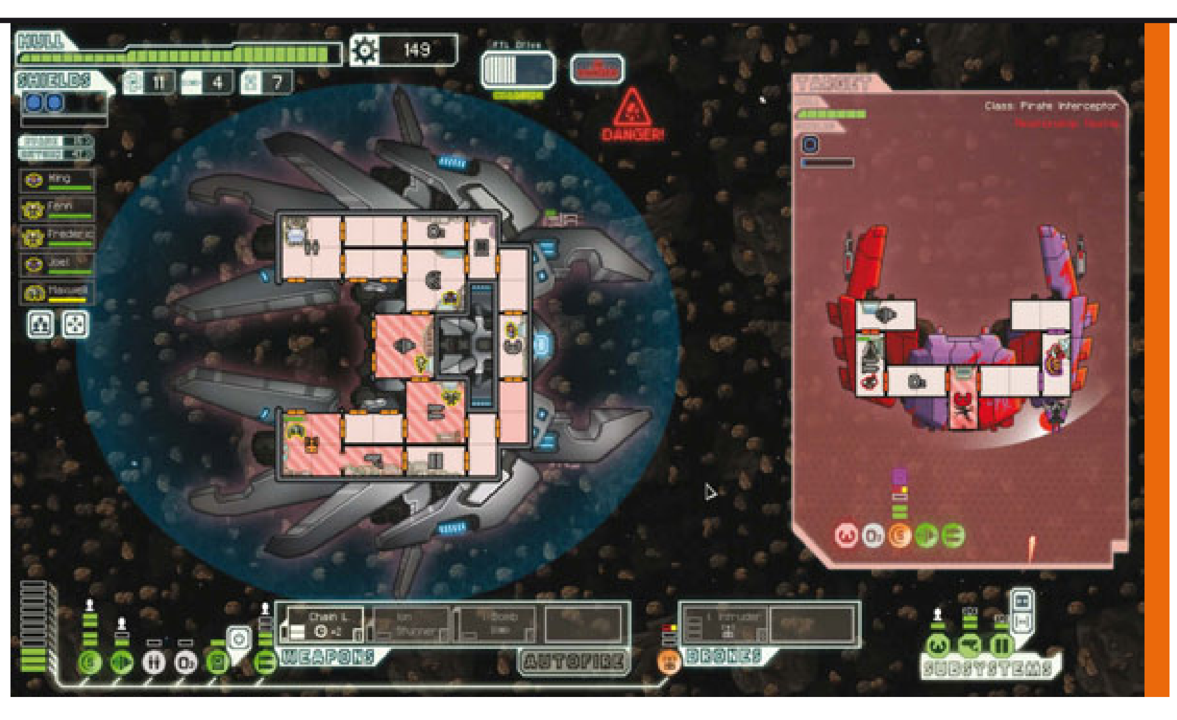
FTL ES UNO DE LOS TRIUNFOS DEL CROWDFUNDING, UN JUEGO QUE FUSIONA UNA MECÁNICA TAN COMPLEJA COMO ADICTIVA Y QUE SOLO SE DOMINA TRAS HORAS Y HORAS JUGANDO

FAQ

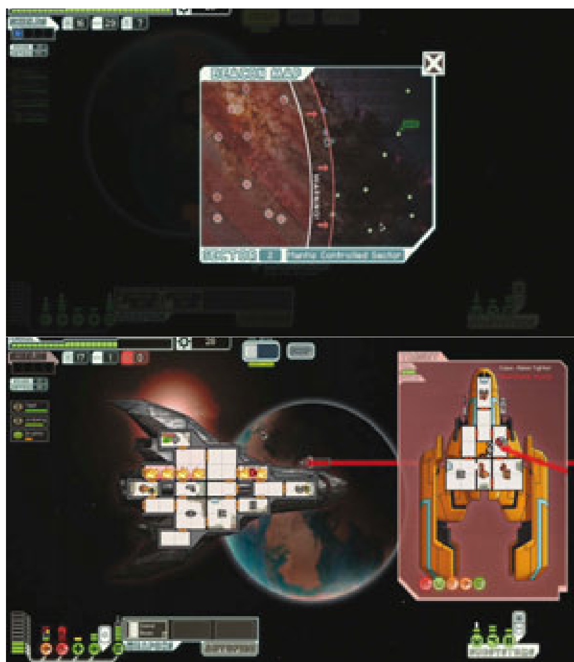
¿EL MODO DIFÍCIL ES MUY DIFÍCIL?
Puesto que no paso del segundo sector vivo, diría que sí, que lo es. Mucho. Demasiado. Snif, snif.

TENGO ENTENDIDO QUE ES DIFÍCIL DE ENTENDER
No exactamente. Hay muchas habilidades que solo la experiencia te dará, y pasarse a la nave final es complicado, pero lo importante es todo lo que aprendes por el camino, no cumplir con la misión.

¿EN IPAD O EN PC?
Pues en ambos sitios: si ya lo tienes en PC, tienes la expansión automáticamente. En iPad cuesta 10 euros, una inversión alta en principio, pero te durará más que todos los Angry Birds.

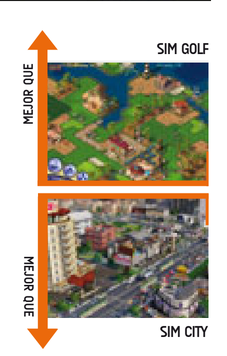


Derecha: A los cambios de asteroides, las nebulosas y las radiaciones solares se suman ahora las iónicas que paralizan las estancias de las naves. Muy simpáticas ellas, oye...



TAMBIÉN EN IPAD

Si tuviera un iPad, tened bien clarito que habría jugado a FTL ahí, no solo por probarlo en otro formato sino porque su concepto se adapta a la perfección al cacharro de Apple. Los controles no cambian demasiado en este port: en lugar de pinchar con el ratón, se tocan los iconos, algo más grandes, con los deditos, y aquellos comandos que normalmente se ejecutan con un par de clics en un menú se vuelven más intuitivos y aparecen en la pantalla principal sin restar más que un poco de espacio muerto abajo a la izquierda. En fin, que ojalá llegue a Android también.



aspecto, en el de permitir más estrategias, donde esta expansión ha puesto todo su esfuerzo. Aunque hay una nueva nave y una nueva raza (los Lanius) que mola mucho porque elimina el oxígeno de las estancias donde habitan (mis últimas partidas han tratado precisamente de eso, de invadir naves enemigos y apalearlos mientras los asfixio), lo que realmente se ha potenciado es la variedad o complementación que se crea con la nueva herramienta de hackeo que paraliza con un dron una estancia enemiga durante segundos y que se recarga a toda leche; y la bahía de clonación, que permite recuperar los soldados perdidos en combate, siempre y cuando esté activa.

Hacer aún más amplio el abanico de posibilidades y de configuración de naves de *FTL* lo convierte en un juego más profundo de lo que se puede pensar, y habla de ello con cualquiera te demostrará que tu táctica es solo una de las decenas que hay para pasarse el juego. Sumémosle las nuevas armas y efectos en los ataques, y el resultado es un 'adiós, muy buenas' a tu vida social y laboral (este análisis se ha escrito entre pausa y pausa del juego, con eso os lo digo todo).

Estoy particularmente enamorado del arma que arroja basura espacial, o eso parece a mis ojos. Un cacharro lento pero eficaz que lanza cascotes de puro metal al escudo del enemigo y que puede deshabilitar tres capas de golpe es lo único que necesito para poner en funcionamiento mi otra gran táctica con este juego: nave Engi, dos armas iónicas ultrarrápidas y asfixiar hasta la muerte a las mantis espaciales de turno. Soy el mayor pirata de la historia del videojuego. O eso creo yo hasta que llego al enfrentamiento contra la nave nodriza final y resulta que hace LO MISMO que yo, y me mata en un par de turnos.

Hayas jugado 50 horas o cinco minutos a este juego, el reto que plantea es infinito. Aunque tengas las 10 naves y sus tres (ahora hay tres) aspectos alternativos, encontrarás siempre algo que hacer con este juego, ya sea empezar a darle al modo difícil, que es un reto que yo aún no puedo plantearme; o simplemente empezar a remodelar tus maquinaciones del espacio con las nuevas características de la nave. Y como siempre hay cosas aleatorias que te harán replantearte todo lo que sabías hasta el momento, nunca podrás parar.

Los retoques en la interfaz, los menús y los mensajes más claritos, la estabilidad general del juego y el montón de matices extra solo redondean lo que ya sabíamos hace un año: que *FTL* es un videojuego infinito que nada ni nadie podrá extirpar de tu vida. Y si tiene nombre de droga de diseño es por algo.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MULTIJUGADOR: Esto no es una pega al uso a *FTL*, sino más bien una paja mental: este juego sería el mejor título de la historia si tuviese un multijugador en el que te enfrentas con jugadores en el mismo sector que tú sin matchmaking, como *Dark Souls*.

BRUNO LOUVIERS



UNA VERSIÓN MEJORADA E IGUAL DE ADICTIVA

FIN DE CICLO

Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014

La filosofía de esta entrega de *FIFA* se resume perfectamente en cuanto elegimos el modo Juegos de Habilidad. Un título de pago presenta como intro un spot en imagen real de la línea de *e-fitness* de Adidas. Con un par (y con futbolistas con contrato con la casa, Koke y el colombiano James Rodríguez). Un nivel de jeta por parte de EA que da la bienvenida a todos los que han adquirido como juego completo lo que no pasa de una expansión de *FIFA 2014*. Lo de cada dos años, vaya.

Quizás esta vez se le notan un poco más la vergüenzas: por definición, es imposible que la *Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014* presente algo como el modo de fichajes *Ultimate Team*, lo mejor que ha parido EA en los últimos años. Así que si las entregas de torneos ya estaban desmerecidas respecto a las principales, ahora la grieta es un abismo. A cambio, tenemos un modo de torneo online que nos enfrentará con jugadores de todo el mundo para ser campeones virtuales.

El resto de modos tampoco brillan por su imaginación: el propio torneo, las clasificaciones (por partida doble), el partido rápido, los juegos de habilidad mencionados y la versión del modo carrera (llamada aquí Capitanea tu selección). Salvo el último, que es el que salva un poco la cara, el resto no pasan de ser el fútbol del último FIFA con un par de mejoras. Elegiremos a nuestros jugadores según su estado de forma, entrenaremos a la plantilla y disputaremos partidos.

Dentro de las clasificaciones destaca una ocasión perdida (la otra es Rumbo al Mundial, donde podremos conseguir el sueño de clasificar a Chipre): Historia de las Clasificaciones. Suena ampuloso, pero es una selección de los partidos más peliagudos de las rondas clasificatorias del mundo real donde se nos propone dar la vuelta a la tortilla. ¿Que por qué esto y no un modo Historia de verdad, en el que por ejemplo la Mano de Dios se pitase con tarjeta? Tiempo y dinero.

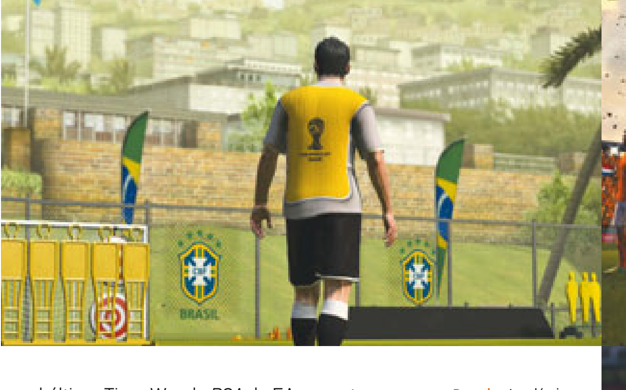
Lo más cercano a revivir Mundiales anteriores lo tendremos en los elementos del bazar al adquirir equipaciones del pasado. Y ya. Que en 2014 nos vendan como juego físico algo sin el maracanazo o Rossi y Naranjito clama al cielo. Sin ir más lejos, podríamos señalar con el dedo hasta meterlo en la herida a los NBA de 2K, o retorcerlo directamente con el último Tiger Woods *PGA* de EA: respeto a las leyendas, mimo en la representación, gancho para el aficionado real. El tratamiento de *Copa Mundial* sigue definiendo lo que es, un juego momentáneo, oportunista, a medio camino entre producto de marketing de uno de los patrocinadores del Mundial (la mejora de la física de la pelota también lleva la etiqueta Adidas; repito, una mejora mecánica como *product placement*) y llavero de recuerdo. Incluso uno de sus modos online está bloqueado hasta que empiece el torneo (y morirá después del mismo).

DETALLES

GÉNERO: Demuestra que eres hincha
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360
PAÍS: Canadá
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA Canadá
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No



Arriba: El juego final está en perfecto castellano, pero el modo Capitanea a tu Equipo sigue esta tónica: verás cómo tus rivales y tú ascendéis en un hipotético escalafón hacia la absoluta, primero, y la titularidad y el brazalete después.



Derecha: La plástica de los *FIFA* en las repeticiones es casi tan bella como en estos *bullshots*. Quizás el único problema es que, tras las versiones next-gen de *FIFA 14*, esto se nos queda ya un poco corto...





MEJOR QUE

COPA MUNDIAL FIFA 2010





PEOR QUE

FIFA 14

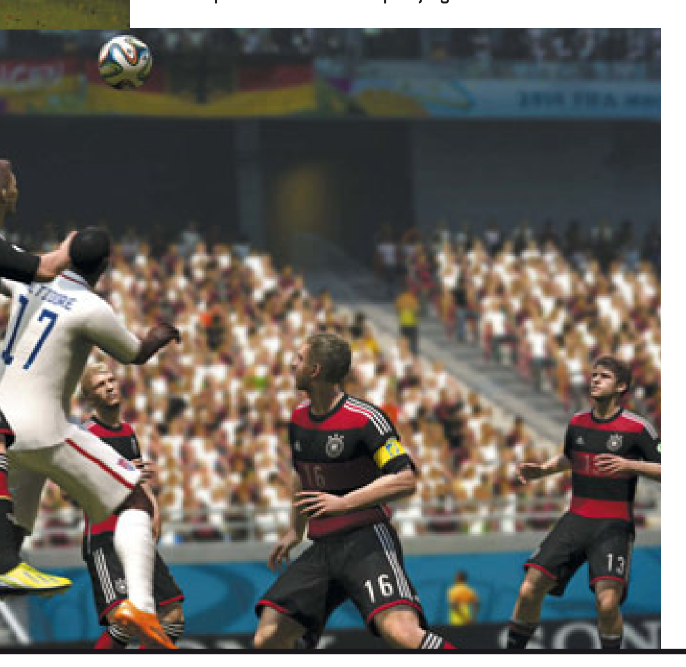
FAQ

¿ES ACCESIBLE?
Intento pensar en países en los que el fútbol no lo pete tanto. Y sí, el modo por defecto lo convierte en un arcadazo en el que en 10 minutos puedes cascar 20 goles. Entiendo que quieran ir a por el público americano, pero se les va de las manos.

¿QUÉ TAL LOS COMENTARIOS?
Tienen toda la calidad habitual de Manolo Lama y Paco González. ENTERA. ¿Sabéis que los ingleses emiten el fútbol en dual y que el segundo canal de audio solo emite el ruido ambiente?

MUNDIAL DE VIEJA GENERACIÓN

Al menos, Matthew Prior ha sido sincero: el productor de esta *Copa Mundial* indicaba hace unas semanas que las estupendas ventas de las nuevas consolas (recordemos: más de 11 millones en un trimestre) les han pillado por sorpresa. Que no habían dedicado recursos a producir una versión para PS4 y Xbox One porque no pensaban que fuese a haber público. El problema no es que se hayan equivocado, es que encima Prior se excusaba diciendo que a todo el mundo le sorprendió la elevada demanda de consolas. Lo que nos gustaría es que explicase en qué momento EA se convirtió en socia comercial de Adidas: la edición especial del juego incluye un vale-descuento en productos de la marca deportiva. Bienvenidos al publijuego.



En fin, Capitanea mi Selección al menos es un modo atractivo. Empezamos con un jugador, que podemos crear desde cero (con cuatro opciones, eh, no vaya a confundirlo la gente con un juego de verdad), y se trata de convencer al salmantino Vicente del Bosque, a base de amistosos, de que nos merecemos un puesto en la absoluta. Desde el equipo B pelearemos por un puesto hasta conseguir que nuestro personaje levante la Copa. El rendimiento en los partidos y nuestro estado de forma serán dos de los factores principales. Y, siguiendo con la tónica de los *FIFA*, marcar cuatro goles por partido (o 12, si jugamos en fácil), no nos garantiza el éxito: hay que posicionarse, pasar, defender eficazmente. Lo de siempre, solo que con selecciones.

El otro problema del alcance del producto es su condición de torneo de países. A pesar de (aquí sí) el cuidado puesto en representar a los jugadores de decenas de países de octava categoría, es posible que el jugador medio no vea ni a la mitad (excepto por el partido rápido) si jugamos con España o cualquiera de las selecciones grandes.

En cuanto a las mejoras del juego, y penaltis aparte (donde se han metido unas cuantas animaciones en las que el portero puede provocar haciendo el chorra), lo más notable es el cambio en la respuesta de la pelota al desplazarnos. Ahora va más pegada al pie y el jugador se tiene que ocupar de controlarla al girar. Estas mejoras se extienden también a los pases. Sumad un par de cambios en la táctica, un juego aéreo que se nos antoja más sólido y esto es básicamente todo lo que tiene que ofrecer *Copa Mundial*.

No nos engañemos, el fútbol en *FIFA* (sin ser yo nada de eso) ha alcanzado un nivel colosal: todo lo que yace por debajo de este sacapastas es un título soberbio y digno... Porque es *FIFA 14*. En general, no entiendo ni respeto la fiebre de estos años de un puñado de miembros de nuestra comunidad con el soniquete de "*EA es el Mal*" como constante. Pero me apena bastante que la compañía les dé la razón de vez en cuando con actuaciones como ésta: sacando como novedad a precio completo un DLC con unos cuantos estadios, un par de mejoras y, sobre todo, muchísima menos variedad en todo que en la entrega principal. Si quieren venderlo en caja, adelante. Pero por lo menos que tengan la decencia de convertirlo en una edición *Juego del Año* del *FIFA* que corresponda (que sí, que ya sé que no queda ningún futbolero que no lo tenga a estas alturas). Ya puestos a dejarnos los cuartos, incluir el juego original me parece lo mínimo.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS VARIEDAD: Basar un juego deportivo en una competición de un par de semanas vale cuando hablamos de Juegos Olímpicos, que tienen decenas de disciplinas variaditas. Aquí está todo tan vacío de contenido que da vértigo.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 5/10
PAN Y CIRCO

OTRA VEZ EL MISMO PASEÍTO

Lego El Hobbit

DETALLES

PLATAFORMA: PlayStation 4
OTROS FORMATOS: Nintendo 3DS, PC, PlayStation 3, PS Vita, Wii U, Xbox 360, Xbox One
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Warner Bros. Interactive Entertainment
DESARROLLADOR: TT Games
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

LEGO LA PELÍCULA EL VIDEOJUEGO



PEOR QUE



LEGO MARVEL SUPER HEROES

Entre los muchísimos problemas que tiene la adaptación de Peter Jackson de la novela para niños de J.R.R. Tolkien *El Hobbit*, destaca que tuvo que cambiar la percepción que el público tenía de los enanos, después de presentarlos de un modo determinado en *El Señor de los Anillos*: paciencia tan escasa como su estatura, cero sentido del humor e irritabilidad inmediata les convertía en perfectos alivios cómicos para la aventura. Pero en *El Hobbit* llega el drama: todos los enanos tienen historias solemnes que contar, algunas de ellas convirtiendo a esos feroces guerreros en almas torturadas que quieren recuperar algo de las riquezas de su tierra, arrebatadas por un avaricioso dragón. Pasar hora tras hora en su compañía es una tarea tan ardua como escalar la Montaña de Fuego, y casi igual de aburrida. ¡Perfecto para un juego de *Lego*!

El principal problema de *Lego El Hobbit* es la literalidad con la que trata el material de partida. Del mismo modo que en *Lego El Señor de los Anillos* el juego vuelve a contar la historia de la película, tomando prestados diálogos para darle autenticidad, esto no funciona tan bien como en ese precedente, sobre todo porque el guión no está tan bien afinado como en la primera trilogía.

El primer capítulo va bien servido tanto de exposición de las bases del juego como de tutoriales de buena parte de las mecánicas. Muchas de las características de *Lego: El Señor de los Anillos* vuelven, como el mundo abierto y la rueda de personajes, a lo que se suman elementos robados de aquí y allá (como el minijuego de construcción, que viene de *Lego La Película El Videojuego*). Pero hay más, empezando por múltiples personajes, cada uno con sus propias habilidades y armas, dispuestos a reducir a piezas diminutas cada pequeño objeto del juego.

El juego se puede llegar a complicar a veces, quizás en exceso, para el público más



Arriba: Hay abundancia de misiones secundarias y secretos en cada nivel, aunque la mayoría de ellas consisten en rapiñar tesoros y construir objetos.

Arriba: Cuando el título decide avanzar en la trama, echarás de menos los tiempos en los que los personajes de los juegos de Lego eran mudos.

FAQ

¿ME VA A GUSTAR?
Si te gustan las películas y el resto de los juegos de Lego, no hay razón para que no.

¿Y LA ÚLTIMA PELÍCULA?
Este juego cubre las dos primeras. Se rumorea que la tercera llegará vía DLC después de que se estrene en cines.

¿ES MUY ABIERTO?
Una vez que hayas terminado todos los capítulos puedes volver atrás y terminar las misiones secundarias.

Arriba: El mundo de la Tierra Media es impresionante, y se puede achacar a TT Games el haber rebajado sus escenarios e iconografía para que los jugadores puedan moverse de un sitio a otro sin dificultad.



LOS AMIGOS SON LO PRIMERO

En todo el maremagnum de recolectar, destrozar y aguantar algo de drama sobredimensionado, la acción de *Lego El Hobbit* se complica levemente en comparación con sus predecesores. Aunque volverás a machacar botones para reducir a piezas diminutas cualquier objeto con el que te cruces, en ciertas ocasiones necesitarás una pareja de baile. Determinados enemigos y objetos solo pueden ser derrotados cuando haces equipo con otro personaje. Para ello, tienes que encontrar a alguien cerca y cogerle de las manos (al estilo de lo que hacían Bart y Lisa en el arcade de *Los Simpson*), gracias a lo cual harás más daño a los enemigos y podrás encadenar movimientos devastadores.

"UNO DE LOS PRIMEROS CAPÍTULOS DEL JUEGO CONSISTE, ESENCIALMENTE, EN PREPARAR LA COMIDA PARA LOS LOS ENANOS"

juvenil, sobre todo en las partes en las que hay que emplear a un enano específico para conseguir determinados objetos, y combinarlo con otro para activar interruptores. Aún así, el juego consigue diferenciar a cada uno de ellos mejor de lo que lo hace la película, y a pesar de que es un grupo menos carismático de lo que lo era la Compañía del Anillo original. Puede que éste sea uno de los videojuegos más ambiciosos del canon *Lego*, ya que esta vez nos acercamos a lo que podría considerarse un juego de rol preescolar. El *looteo* está unido al diseño básico del título, así como la combinación de las habilidades de distintos personajes, y se hace un excelente trabajo a la hora de equilibrar elementos del género sin que resulte demasiado exigente.

También hay una cierta y refrescante variedad en el modo en como esos elementos se ejecutan a lo largo del juego. Hay tareas que entran en el ámbito de los juegos de mímica musical (en determinado momento incluso hay un número musical interactivo), mientras que los *quick-time events* y el juego cooperativo tienen un papel más importante. El juego no está precisamente falto de ideas, y a menudo consigue dar giros muy inventivos a puzles que de partida son muy simples, sin necesidad de abocarse al reciclaje de ideas. Dicho eso, la extensión de personajes y mecánicas hace que algunos de los clásicos problemas de *Lego* se exacerben. El juego es más complicado de controlar de lo habitual: hay múltiples acciones repartidas en muy pocos botones, y las órdenes más sencillas, como un simple cambio de personajes, se convierten en una auténtica tortura, cosa intolerable a estas alturas de la franquicia.

SIN SEÑAL



LO QUE CAMBIARÍAMOS

VOCINGLEROS: Funcionó con los juegos de *Lego: ESDLA* gracias a los elementos de drama, pero aquí no habría venido mal volver a personajes mudos.

TT Games todavía consigue que perdonemos los abundantes fallos del juego gracias al indiscutible encanto que palpita tras cada juego de la serie, adictivo y que equilibra, una vez más, el homenaje y la parodia hacia el objeto adaptado. Los fans más jóvenes se divertirán sin problemas, mientras que los más talluditos entenderán mejor por qué les gusta tanto la fuente original.

Y es ahí, de nuevo, donde *Lego El Hobbit* se tambalea. Disfrutarás en la medida en la que te gusten las dos primeras películas, que han dividido las opiniones de los fans. Desde luego, no demasiada acción, y a veces poseen un ritmo que convierte *El Señor de los Anillos* en *The Fast And The Furious*.

Un ejemplo: uno de los primeros capítulos del juego consiste esencialmente en hacer la cena a los enanos en Hobbiton, buscando los elementos necesarios para mantenerlos alimentados. Pues así con todo. Se pierde cierto sentido de la escala, las batallas son menos espectaculares que las de otros juegos de Lego, y los personajes son mucho menos atractivos. Como pasa con las películas, da la impresión de que se ha estirado el contenido de partida, y los nuevos elementos de mecánica suenan bastante artificiales.

Que no es culpa de TT, desde luego, pero sí que es un juego que tiene que vérselas con un argumento torpe, cuyo narrador pasa a ser de un Bilbo anciano, interpretado por Ian Holm, al Saruman de Christopher Lee, todo ello por motivos no demasiado claros. No es el mejor juego de *Lego*, es obvio, pero la culpa la tiene una licencia un poco pocha. Aún con todo, *Lego El Hobbit* demuestra que TT Games tiene la voluntad de seguir experimentando con el popular diseño de la serie, y agitar un poco sus bases para que siga siendo excitante y sorprendente. Si te gusta *El Hobbit*, te espera un mundo rebosante de cosas que hacer y ver, pero aquellos a quienes la segunda trilogía de la Tierra Media de Peter Jackson les decepcionó podrían no estar demasiado dispuestos a rememorar en formato interactivo aquel traspiés cinematográfico.



VEREDICTO 6/10
UNA SÓLIDA AVENTURA QUE MERECÍA MEJOR MODELO

LLEGA LA COSECHA

Diablo III: Reaper Of Souls

Derecha: Además de añadir una nota de humor, el nuevo personaje Mystic puede usarse para alterar algunos de los hechizos de las armas. Es un sistema impredecible con un alto precio, pero también constituye un extra que resulta brillante.

Abajo: Se produce el regreso de NPC como Tyrael, Haedrig y Shen, con nuevas opciones de diálogo especiales del Quinto acto (que se extenderán incluso a tu seguidor).

FICHA TÉCNICA

FORMATO: PC
ORIGEN: EE. UU.
EDITOR: Blizzard Entertainment
DESARROLLADOR: Blizzard Entertainment
PRECIO: 27,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: SÍ

"Tarde y mal" no es el comentario que los desarrolladores quieren oír cuando lanzan una secuela, un *pack* de expansión o incluso un parche para solucionar problemas de la versión original. Decir que Blizzard hizo un lanzamiento desastroso de *Diablo III* sería en cierto modo quedarse corto, pues la verdad es que tampoco podría haber ido mucho peor. Entre el Error 37 (que más o menos demostró que el modo de un único jugador siempre en línea era algo a evitar) y una serie de cambios en la mecánica del juego que los fans más acérrimos no aprobaban, Blizzard seguramente no podría haber tenido un comienzo más penoso para su principal título desde *World Of Warcraft*. Lo bueno es que, si tú fuiste uno de los muchos que montaron en cólera y pensaron en exigir un reembolso, tal vez puedas redimirte con *Diablo III: Reaper Of Souls*. Aunque igual se queda un poco corto.

Lo principal de este *pack* de expansión es el Quinto acto, una nueva campaña que tiene lugar poco después del final de *Diablo III* y en la cual, como no podía ser de otra forma, hay que abrirse camino a golpe de clic derecho del ratón. Como cabría esperar de semejante añadido, lo difícil para Blizzard es conseguir que este nuevo acto sea igual de importante y convincente que los cuatro anteriores. Por supuesto, aquí no desvelaremos su trama, pero sí podemos decir que Blizzard ha logrado mantener de nuevo esa magia inquietante por medio de un mundo muy rico en el que abundan las amenazas y el misterio. Tanto si te gustó, como si no, la campaña adicional de *Diablo III* (en contraposición a los tradicionales mundos aleatorios), hay que recalcar lo bien que Blizzard ha conseguido encajar algo que no es un punto final de *Diablo III*, sino una expansión. Incluso tiene un desenlace especial para aquellos que se sientan atraídos hacia la mitología de *Diablo*.

En la campaña se han incorporado nuevos entornos, ubicaciones y enemigos, y entre las nuevas bestias hay que agradecer también el regreso de Abd al-Hazir. *Diablo III* no sería lo mismo sin sus notas alegres que se superponen a los sonidos de la batalla. No cabe ninguna duda de que, en el fondo,



Abajo: No podrás acceder al Quinto acto a menos que cuentes con un personaje que haya terminado el juego. Lo cual, bien mirado, tiene su lógica.

Abajo: En *Reaper Of Souls* hay un incremento de peligros medioambientales que dificulta aún más la supervivencia. Pero este encomiable detalle seguramente será ignorado por la mayoría.



"SE TRATA DE UN ESFUERZO EXCEPCIONAL POR PARTE DE BLIZZARD, PERO... ¿SERÁ SUFICIENTE?"



Arriba: Algunos de los lugares que pueden explorarse agradarán bastante a los fans de *Diablo*, y el detalle es mayor que nunca.

NOTA SOBRE LOS PARCHES

Si hace tiempo que no has parcheado *Diablo III*, vale la pena comentarte algunas de las opciones que obtendrás como parte del parche *Reaper Of Souls*, independientemente de si compras o no el *pack* de expansión. En primer lugar, la Casa de Subastas ha desaparecido por completo. Ya fue una decisión arriesgada por parte de Blizzard incluirla en un principio, y ahora parece que ha comprendido que el riesgo no ha dado resultado. Después está el nuevo sistema Loot 2.0, que intenta adaptar el equipamiento lanzado a la clase con la que se esté jugando. Al final deberías terminar encontrando mucho más material relevante con Loot 2.0 que con el sistema anterior, lo cual hará que la búsqueda de elementos legendarios sea más llevadera.

algunas de estas nuevas criaturas no son más que remodelaciones de otras que ya intervinieron en la campaña original, pero la verdad es que hay tanta novedad que sería injusto criticar este pequeño defecto. En lo que respecta al contenido, el Quinto acto proporciona solo unas cuantas horas de juego, y eso si el usuario corre. Si dedicas tiempo a explorar el terreno y realizas todas las pruebas, posiblemente tardarás entre ocho y diez horas en terminarlo. Y entonces se desbloqueará el Modo de Aventura, que es el que nos gusta a los fanáticos.

En lugar de repetir los cinco actos por orden otra vez, este modo adicional te envía a buscar recompensas aleatorias a lo largo del mapa, explorar desperdicios y afrontar aventuras para tratar de alcanzar el éxito. De alguna manera, el nombre ya lo dice todo. Supone un útil complemento para los que no quieran tener que afrontar el juego de manera lineal una vez completado, y mezcla suficientes cosas como para no sentir la misma fatiga si te interesa el objetivo de hacerte con todos los elementos legendarios. Por supuesto, la verdadera ventaja está en las Fallas de Nephalem, que pueden crearse después de encontrar las recompensas y obtener la llave necesaria. Y, aunque las mazmorras aleatorias tal

FAQ

¿ES DIFÍCIL?
Tu eliges, depende de la dificultad que selecciones al jugar, pero ya te adelantamos que el título incluye algunas luchas bastante duras.

¿Y LOS JEFES?
Hay tres jefes principales a los que vencer, pero es bastante sencillo. El verdadero desafío lo plantean las inocuas batallas.

¿QUÉ HAY DE LOS NPC?
Muchos NPC anteriores siguen manteniéndose (con el mismo doblaje), y está bien escucharlos cuando discuten aspectos del Quinto acto.



vez no parezcan gran cosa, hay ventajas que deberían atraer a los seguidores más tenaces de *Diablo*. Hay que destacar que el botín no se modifica de ninguna manera concreta en las Fallas de Nephalem (sigue las mismas pautas mecánicas que la campaña), pero en cambio proporciona una longevidad adicional que seguramente no se obtendría de otra manera. Es una opción fantástica para los saqueadores metódicos, y también algo que venía haciendo mucha falta.

Y hasta ahora no habíamos hablado del cruzado, un nuevo guerrero que utiliza el poder de la luz, una de las grandes novedades. Otras clases obtienen un puñado de habilidades pasivas y alguna capacidad nueva, pero donde se ha producido el verdadero desarrollo es en el citado personaje. Aquí hay que empezar desde cero (lo cual hace que el modo de aventura sea bastante útil), pero la verdad es que constituye una interesante novedad que redondea el paquete. Las habilidades no suelen mezclar las cosas, y además hay unas cuantas que como mínimo proporcionan una experiencia muy divertida. La utilidad que el Cruzado pueda tener para ti dependerá en gran medida de tu amor por la molienda persistente de *Diablo*, que se sigue manteniendo en su línea.

Y ahí es donde reside el valor de *Diablo III: Reaper Of Souls*. Considerarlo como el juego que debería haber sido *Diablo III* resultaría un poco injusto (aunque sí, los elementos aleatorios han tardado bastante en llegar), porque además es un *pack* de expansión difícil de evaluar. Para su contenido posee un precio alto, aunque objetivamente incluye mecanismos y opciones que pueden brindar la oportunidad de conseguir la longevidad necesaria. En cambio, de manera subjetiva, la cosa se remite a la diversión que uno vaya a encontrar en todas estas nuevas incorporaciones. Las recompensas reutilizan lugares, y del mismo modo podría decirse que las mazmorras aleatorias llegan un poco tarde. Se trata de un esfuerzo notable por parte de Blizzard, pero quizás no logre hacerte cambiar de opinión si ya te has pronunciado en contra de dicha entrega y quedaste defraudado por ella.

MEJORADO

SÍ, SUPERANDO AL ORIGINAL

LLEGA LO DESCONOCIDO: Al incorporar más elementos aleatorios, *Reaper Of Souls* soluciona uno de los grandes problemas que los fans encontramos en el *Diablo III* normal.



CALIDAD BLIZZARD CON SU HABITUAL PRECIO

LA ÚLTIMA FRONTERA

Strike Suit Zero



A pesar de su gran presencia en los catálogos de las primeras consolas de la historia, los simuladores de vuelo/combate espacial no se han prodigado demasiado en la industria. Quizá por eso hemos cogido con tantas ganas este Strike Suit Zero. Nacido de Kickstarter, el título de Born Ready Games coge lo mejor del género, de toda su historia, le añade algún que otro elemento (esos diseños marcadamente nipones no los tenía el Elite de Spectrum) y se atreve a lucirse en PC (con y sin Oculus Rift), PlayStation 4 y Xbox One con esta entrega denominada Director's Cut... aunque no esperéis una gran espectacularidad gráfica.

Strike Suit Zero recupera todo lo bueno de títulos como Homeworld (con el que incluso comparte compositor), Elite, Freelancer o Colony Wars, con el objetivo de crear un simulador, exclusivo para un jugador, en el que destaca el componente Dogfight; de hecho, es su principal baza, aunque aún esconde alguna que otra sorpresa en su desarrollo. El título plantea dos campañas diferentes (la primera de ellas mejorada para esta versión del juego), en las tendremos varios objetivos como escoltar a otra nave, ahuyentar a ciertos atacantes de un objetivo determinado o, claro está, hacer todo tipo de acrobacias para esquivar a los oponentes y buscarles la espalda para acabar con ellos. Para conseguirlo, contaremos con seis diferentes naves de cuatro tipos diferentes: Interceptor, caza, bombardero... y Strike Suit. ¿Qué significa eso último? Pues, nada más y nada menos, que una nave capaz de transformarse en un robot, con una movilidad algo reducida pero con una gran potencia de fuego; lo que mejor ha sabido hacer Born Ready en este aspecto es equilibrar el uso del Strike Suit dotando a la mecánica del juego de una barra denominada "flujo", que aumentará mientras acabamos con enemigos en "modo nave" y se reducirá drásticamente con los lasers del Strike Suit y, sobre todo, con sus misiles múltiples, al más puro RayStorm.

Al comienzo de cada uno de los niveles podremos seleccionar nuestra nave y personalizar su armamento siempre y cuando hayamos desbloqueado diferentes armas. También podremos mejorar distintos aspectos referentes a la nave, como el vuelo, su escudo, la armadura y la energía. Lo que aún no entendemos muy bien, y suponemos que es achacable al hecho de que Strike Suit Zero se haya financiado a través de Kickstarter, es que no incluya una opción de juego multijugador... ¡su mecánica lo pedía a gritos! Y aunque el desarrollo de sus niveles es tan abierto como puedas imaginar (no parece haber límites en los escenarios), es inevitable acordarse, sobre todo, de Descent, ese auténtico pionero que mezclaba a la perfección elementos de simulador de vuelo con otros de shoot'em-up de la época.

Podríamos decir que la intención de Born Ready era la de recuperar un género olvidado y actualizarlo con elementos como la posibilidad de mejorar nuestra nave tras cada misión superada. En lo que destaca sobre todo Strike Suit Zero es en la sensación de sentirte parte de un bando en medio de las batallas; tus compañeros revolotearán junto a ti mientras persiguen a sus objetivos y tú no serás la única nave que querrán derribar los enemigos. La fórmula: simple (técnicamente) pero adictivo.

DOC

AL DETALLE

GÉNERO: Simulador interestelar
PLATAFORMA: Xbox One
OTRAS PLATAFORMAS: PC, PS4.
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Born Ready Games
DESARROLLADOR: Born Ready Games
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

STRIKE SUIT: De acuerdo, en Starfox manejábamos un zorro que hablaba con todo un zoológico, pero su nave no era una mezcla entre un transformer, las naves de Raystorm y Gundam. En SSZ sí.

DESCENT

MEJOR QUE

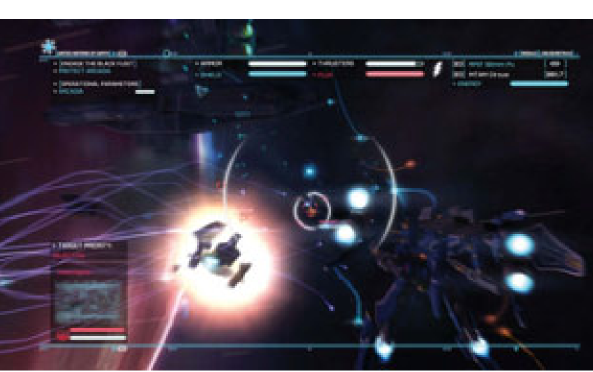


PEOR QUE

STARFOX

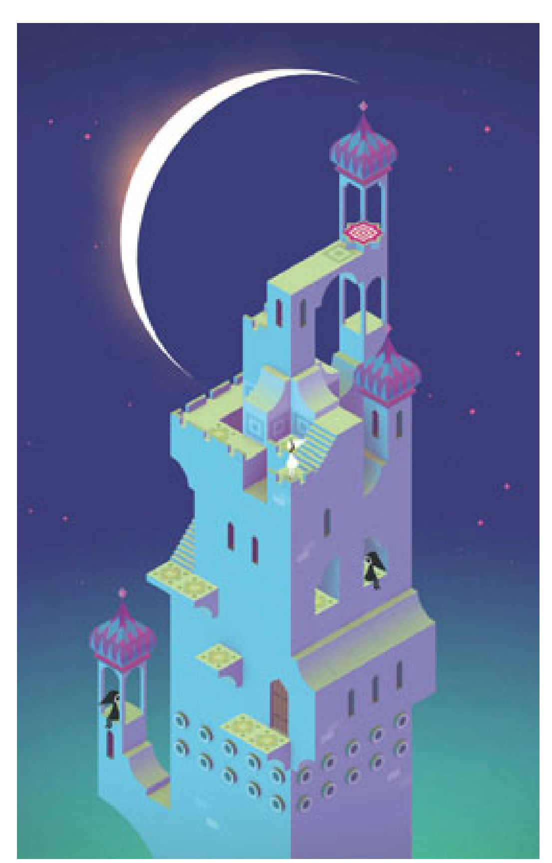
VEREDICTO 6/10

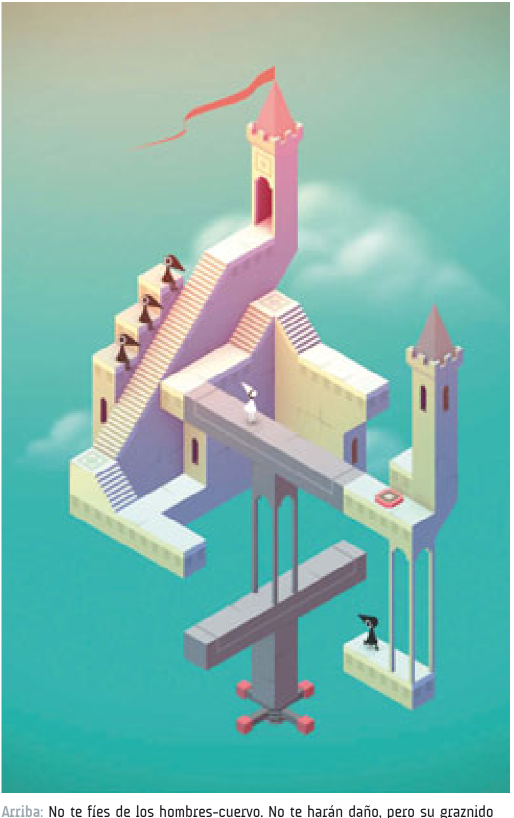
LLEGA DONDE NINGÚN HOMBRE LO HA HECHO JAMÁS.



Arriba: El Strike Suit es especialmente útil cuando se juntan varios enemigos en nuestro punto de mira: podrás hacer tantos "lock-ons" sobre los enemigos como barra de Flujo tengamos. El espectáculo que seguirá a continuación no tiene nada que envidiar a la pólvora de Villaviciosa.

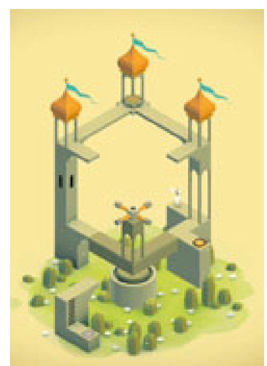


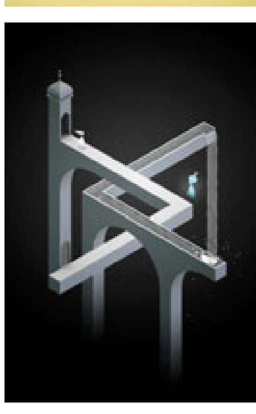




Arriba: No te fíes de los hombres-cuervo. No te harán daño, pero su graznido te pondrá de los nervios.

Abajo: La inspiración en algunas piezas concretas de M.C. Escher es absolutamente incuestionable.





CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

Monument Valley

***Monument Valley* obliga al jugador a pensar muchas cosas, la mayoría gracias a su exquisito planteamiento jugable y sus puzles diseñados hasta el milímetro.** Pero quizás la más prosaica e impertinente de todas sea esta «¿Entiendes los videojuegos como un decadente festín de comida rápida o como un ataque sensorial de primera categoría?». Porque si eres de los primeros aunque no lo sepas (y posiblemente no lo sabes), torcerás el morro cuando veas que el juego cuesta 3,59 euros y dura, si tienes el día tonto o los puzles no son lo tuyo, un par de horas a lo sumo.

Pero si eres de los segundos, y convienes con nosotros en que 3,59 euros no son gran cosa dentro del Gran Plan Del Arquitecto Del Cosmos, estarás de acuerdo en que la duración es lo de menos. No nos malinterpretes: somos muy de doble cheeseburger también por aquí, pero despreciar *Monument Valley* solo por su brevedad sería darle la espalda a uno de los juegos más fascinantes del catálogo de iOS, uno de esos extraños productos, como *Sword & Sworcery* o *Super Hexagon*, que justifican totalmente un hardware concreto solo con su existencia.

En el críptico universo donde se desarrolla *Monument Valley*, la protagonista y casi única habitante es Ida, una princesa que tiene que ir avanzando por distintas construcciones que son puzles en sí mismas. El jugador, mediante la pantalla táctil, mueve paredes, tiende puentes y rota torres para que, en caprichosos efectos de perspectiva, lo que antes era un abismo se convierta en un pasadizo. Recuerda, aunque en una clave mucho más sosegada y menos abstracta, a aquel *Echochrome* que, también a su modo, justificaba por sí solo la compra de una PSP. Y también a *Fez*, aunque en ese caso, el alcance y ambición de la obra maestra de Polytron sobrepasa con mucho la modestia de esta pequeña joyita de UsTwo.

Monument Valley genera arquitecturas imposibles, claramente inspiradas (cuando no clonadas con reverencia y buen gusto) en la obra del litógrafo de lo imposible, M.C. Escher, y con unos controles ajustados y sencillos, hace que sean manipulables: los secretos de los trampantojos escherianos se convierten en edificios palpables, y por encima de cualquier otra consideración, ese logro visual solo podemos calificarlo de milagroso. El resultado es un juego sencillísimo, pensado para que nadie se atranque, pero todos lo disfrutemos. No esperes sangre, sudor y lágrimas por aquí. Solo una pequeña, exquisita e innegociable maravilla interactiva.

JOHN TONES

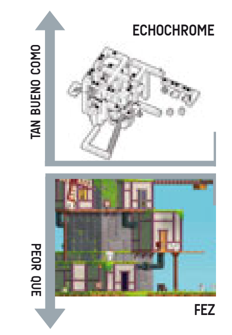
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

UN PUNTO DE VISTA ÚNICO: El gran acierto de Monument Valley es haber sabido ver las posibilidades táctiles, palpables casi, de los trampantojos oculares de M.C. Escher.

AL DETALLE

FORMATO: iOS
ORIGEN: Reino Unido
DESARROLLADOR: UsTwo
PRECIO: 3,59 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



VEREDICTO 8/10
MUY A FAVOR DE LA ARQUITECTURA CHIFLADA

LU BU ES MUSOU MACHO

Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends

Xtreme Legends es la expansión de _Dinasty Warriors 8_, la última entrega de la franquicia _Musou_, que es la versión flipada de _Los Inmortales._ Tú tienes un guerrero (a elegir entre casi un centenar de leyendas chinas, eso sí), la consola tiene un ejército enemigo de cientos o miles de reclutas, y solo puede quedar uno. Eso sí, existen dos formas de aproximarse *Xtreme Legends*. En la primera, los jugadores de *Musou* se saltaron *Dinasty 8* (¡error!) y tienen una PS4 o una Vita. En la segunda, los jugadores de Musou devoraron *Dinasty 8* y se encuentran ahora con una de sus expansiones independientes características (pensad en lo que Capcom hace con *Street Fighter* para entender cómo funcionan, más o menos, sus lanzamientos).

Decíamos lo de PS4 y Vita porque el combo *DW8* más expansión para los nuevos jugadores merece menos la pena que la *Xtreme Legends Complete Edition*, donde se incluyen el juego original y los capítulos y contenidos extra de la expansión. Para el resto, no estoy muy seguro de si pagar casi a precio de novedad estas ediciones tiene sentido, pese a que podamos importar nuestras partidas grabadas de PS3.

Eso sí, la expansión es casi un juego nuevo. Conserva los mejores logros de *DW8* (mi favorito es el botón de cambiar arma también es un mamporrazo), pero altera casi todos los modos originales para la que se nos viene encima: un nuevo nivel de dificultad, un límite de experiencia altísima, un gritón de arsenal y complementos nuevos. *Xtreme Legends* coge el noble arte de pulsar X para llenar la pantalla de cadáveres volando y lo eleva a niveles de ballet ruso.

El mejor ejemplo de que se han puesto supersaiyans de lo borrico es la nueva campaña, centrada en Lu Bu. El tío es el macho alfa platónico del asunto: un sol de testosterona, alma de uniceja, encarnación de la muerte violenta con coleta y jamelgo. Si en otros juegos Lu Bu se convertía en uno de los últimos guerreros a desbloquear, aquí protagoniza una serie de misiones inspiradas en sus hazañas literarias: Lu Bu contra el mundo.

Éstas tampoco llegan muy allá, pero son la guinda para un juego en el que hay modos para parar un carro. El más cambiado por la expansión es Ambición, una cosa de matar gente para construir un castillo y crear un ejército propio para impresionar a los nobles. Con sus toquecitos roleros y de gestión, coge los *Empires* (las otras expansiones habituales de los *Musou*) y la entrelaza con el modo Mi Carrera/Mi Jugador de los juegos deportivos occidentales. Tiene la profundidad de un charco, pero es adictiva.

¿Es *Xtreme Legends* más de lo mismo? Tal vez, pero también exhibe señales de que Omega Force quiere evolucionar un poco la saga. Sin pasarse.

JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

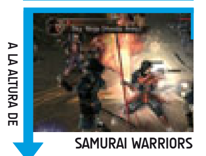
GÉNERO: Pulsa X para melenas al viento
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: PS4, Vita
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Tecmo Koei
DESARROLLADOR: Omega Force
PRECIO: 39,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MEJOR QUE

DINASTY WARRIORS 7 XTREME LEGENDS



A LA ALTURA DE



SAMURAI WARRIORS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

EMPIRES: La otra expansión habitual de un *Dinasty Warriors*, un modo de estrategia y gestión independiente que Tecmo Koei podría haber incluido aquí bajo los cimientos de Ambición.



VEREDICTO **8**/10

LU BU 500.000 – CHINA 0

Debajo: La expansión incluye nuevos personajes para cada bando.





Arriba: Lu Bu y su caballo Red Hare, por si el guitarreo de cada entrega de *Dinasty Warriors* no deja lo bastante claro que es un juego con mucho amor al Metal. A lo Gigatrón.



TESOROS BAJO TIERRA, VERSIÓN 2D

Platformines

DETALLES

PLATAFORMA: PC
ORIGEN: EE.UU.
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Magiko Soft
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1

Si eres de los que se dejan llevar por la nostalgia, es posible que con que solo mires a las imágenes, *Platformines* ya te tenga cautivado. En un primer vistazo recuerda a una de las épocas menos reivindicadas y recordadas de las mecánicas retro, la de los tiempos de las demos shareware para PC y los primeros arcades de exploración 2D para Atari ST y Amiga. Es más, *Platformines* también puede recordar al indie retrófilo de *Spelunky*, aunque ésta es una bestia mucho más sosegada: sus niveles se construyen también de forma aleatoria, pero su desarrollo y mecánica tiene mucha menos profundidad (si se nos permite el superhumor) que en el hito pixelado de la exploración subterránea.

Platformines descarga todo su arsenal jugable, como quien dice, en el tutorial, y no hay nada que objetar ahí, pero lo cierto es que muestra abiertamente las cartas del juego: lo único que tienes que hacer es disparar a todo lo que se mueva, dominar el delicioso quíntuple salto que da ritmo a los movimientos de tu héroe, volver a menudo al hub que te permite descargar inventario, mejorar armas y recuperar energía, buscar unos cañones que hay ocultos por cada nivel, y poco más. Aunque los niveles se generen aleatoriamente a partir del nombre del jugador que introduzcas en el juego, lo que en teoría le proporciona una vida infinita, la aventura dura cuatro horas, finaliza en un estado jugable muy similar a como empezó, y la única opción que hay a partir de ahí, si quieres, es reiniciar la epopeya en un grado de dificultad algo más elevado.

El juego, según avanza, solo presenta enemigos más resistentes y necesidades más acusadas: no tendrás más remedio que aumentar el tamaño de tu inventario y el aguante de tu cinturón de energía, pero a grandes rasgos, eso es todo. La sustancia de RPG que se intuye en los primeros compases del juego, con una tienda nada más empezar y un menú de equipo completísimo, es un espejismo. Como RPG de exploración, *Platformines* es un fracaso. Como pegatiros 2D de quíntuple salto, eso sí, es francamente divertido: por muy repetitivos (y estúpidos) que sean los patrones de movimiento de los enemigos, estos son lo suficientemente variados como para presentar un desafío consistente, al menos durante cuatro horas. La idea del círculo de visión que se amplía según nos acercamos a los objetivos y se reduce según perdemos energía es un detalle más en un juego sin demasiada profundidad, pero que propone un entretenimiento honesto, vibrante y de la vieja escuela. Vamos, mejor que cualquier Triple A mediano.

JOHN TONES

Arriba: Lo deliciosamente abigarrado de las pantallas de *Platformines* son parte de su encanto. En este caso, cuanto más y más minúsculo, mejor.

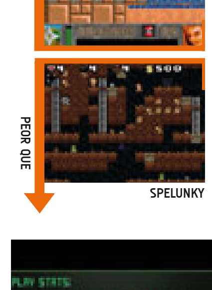




SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS ALLÁ DEL SUBTERRÁNEO: Al juego le habría sentado muy bien un último paso que llevara al juego más allá: jefes finales, una mejora en el inventario que replanteara las reglas...





Arriba: Hasta la pantalla de inventario se empapa de ese horror vacui que caracteriza a *Platformines*. Por suerte, o por desgracia, según los gustos de cada cual, es un simple listado de objetos y no una genuina pantalla de gestión al estilo rolero.



VEREDICTO 8/10
ESCARBA, ESCARBA

LA ENCARNACIÓN DEFINITIVA

Fez

***Fez* se ha convertido, con el paso del tiempo, y una vez disipada la personalidad de sharknado de su factótum, Phil Fish, en símbolo de algo.** De un levantamiento vanidoso pero arrollador contra el muro *mainstream*, abanderado de juegos que miran a los lanzamientos multimillonarios a los ojos y les dicen «Con un presupuesto reducido y un equipo de desarrollo cuyos miembros se pueden contar con los dedos de una mano, puedo plantear una historia mucho más inmersiva, una mecánica mucho más innovadora y un acabado gráfico mucho más brillante que el del más mastodóntico de los Triple A». *Braid* ya consiguió en su día mandar un serio aviso a los abuelos franquiciados, triunfando en plataformas consoleras antes reservadas a juegos que necesitaban el respaldo de grandes marcas para colarse en sistemas que no fueran el recurrente PC. Pero *Fez* ha ido un paso más allá y ha logrado, no sin sudor económico y debacles mentales, funcionar como abanderado de los que piensan que hay una industria más allá de las exclusivas sin interés, las portadazas que hacen bostezar y el ansia por cumplir las medias de Metacritic. Y lo ha conseguido con un juego impecable, perfecto, casi neurótico en su atención al detalle: una mezcla equilibradísima de exploración, acción, aventura y puzles que acoge a todo tipo de jugadores en su seno, a los que quieren un desafío contundente (y poca contundencia se ha visto comparable a la exigencia de que el jugador agarre papel y hoja cuadriculada para dibujarse unos cuantos mapas) y a los que quieren, sencillamente, un rato de deambular por un mundo digital vibrante y lleno de sorpresas.

La mecánica de *Fez*, que juega con las perspectivas y los despistes visuales en curiosa coincidencia con otro lanzamiento de este mes, *Monument Valley* para iOS, y del que tenéis una crítica unas páginas más allá, es solo la primera de las múltiples capas que componen el juego de Phil Fish. El cautivador encanto de los personajes del juego, la incontestable banda sonora, la impertinente y revolucionaria forma que tiene de no tomar por tonto al jugador... todo ello compone un cuadro excitante y único que, al fin, llega a plataformas Sony.

En cuestiones técnicas no hay mucho que comentar acerca de estas nuevas versiones de *Fez*: en cierto sentido, el juego ya era inmejorable en su apartado visual, así que la versión de PS4 solo eleva resolución, llegando a un extremo de nitidez cristalina que le hace mucho bien al mundo pulcro y colorista de Polytron. La versión PS3 es idéntica a la de 360, y la de PSP, estupenda por sus posibilidades portátiles. Lo mejor: llevarse los tres por un precio unitario y poder jugar y continuar partidas en distintas plataformas, una pequeña novedad que redondea desde el punto de vista usable lo que ya era un juego perfecto. Total y absolutamente perfecto.

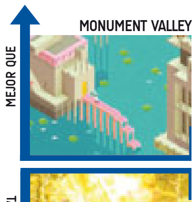
JOHN TONES

AL DETALLE

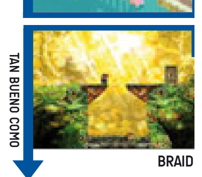
GÉNERO: Videojuego puro
FORMATO: PS3, PS4, Vita
ORIGEN: EE. UU
COMPAÑÍA: Polytron
DESARROLLADOR: Polytron
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

MONUMENT VALLEY



TAN BUENO COMO



BRAID

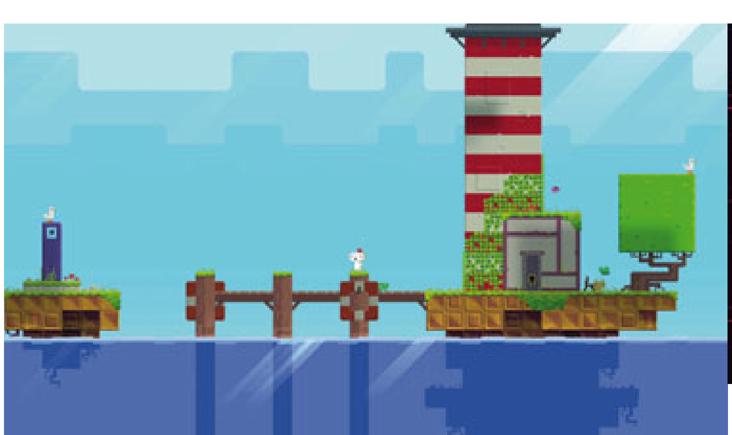
LA HUELLA

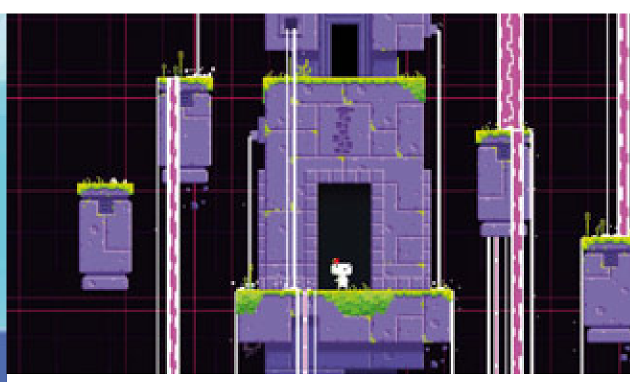
LO QUE HACE GRANDE A ESTE JUEGO

CROSS-BUY Y CROSS-PLAY: El descabellado nivel de dificultad de *Fez* se ve suavizado gracias a la tecnología que permite que el juego sea compartido en varios dispositivos y las partidas... también.

VEREDICTO 9/10

LA CULMINACIÓN DE MUCHAS CUESTIONES NECESARIAS





Arriba: Años después, el detallista apartado visual de Fez sigue siendo uno de los hitos más importantes jamás conseguidos por el medio.



MULTIJUGADOR LOCAL EN LA ERA ONLINE

TowerFall: Ascension

Hay algo que Nintendo sigue haciendo bien con sus consolas: sentar junta a un grupo de gente y divertirse más allá de jugar. Si un título no es gran cosa y te diviertes jugándolo en grupo, imagina lo que pasa cuando el juego es gloria bendita bajada del cielo en forma de píxeles gordos y musiquilla pegadiza. Pues eso es *TowerFall: Ascension.*

Hablamos de un juego exigente, para empezar. Por su mecánica, porque precisa precisión, velocidad y reflejos; por su concepto, porque es multijugador local, no online, y eso significa que para jugarlo en todo su esplendor necesitarás a gente a tu lado; y exigente, por último, para el bolsillo porque, ¿cómo vas a jugar con más gente si solo tienes un mando de PS4? Es más fácil jugarlo en ordenador, desde luego.

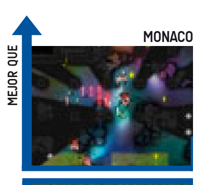
Se puede jugar en solitario, por supuesto, pero solo al modo aventura, aunque éste está concebido para dos jugadores, y se nota por lo difícil que es si vas a pecho descubierto y en solitario. ¡Dejadme solo, dejadme solo! dije en su momento, y no pude pasar de las primeras pantallas del segundo mundo.

AL DETALLE

GÉNERO: Arena retro
FORMATO: Playstation 4, PC
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Matt Makes Games
DESARROLLADOR: Matt Makes Games
PRECIO: 13,99 €
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-4

MEJOR QUE

MONACO



TAN BUENO COMO



MERCENARY KINGS

Cuando conseguí un compañero para darle a la aventura, entendí perfectamente que el problema era yo, que no solo no era lo suficientemente bueno evitando flechas, absorbiendo ataques con la esquiva, apuntando rápido, haciendo combos, midiendo bien cómo usas las dimensiones del escenario (no solo es posible saltar con los muros, sino que puedes salir por la derecha y aparecer por la izquierda, a lo *Pacman*) y cómo repartes el uso de accesorios. Se puede jugar solo, insisto, pero tendrás que invertir decenas de horas para convertirte en el jugador definitivo de *TowerFall*, algo que es más llevadero en compañía. Eso no quita que vayas a tener que aprender los patrones de los traicioneros enemigos, sus rebotes, sus ataques reflectores, sus esquivas y demás; pero es más sencillo y menos frustrante.

El otro modo es el multijugador, y el deathmatch es su ley. Cuatro jugadores máximo, escenarios pequeños, y amistades rotas. La longevidad del juego depende de este modo y de lo inmensamente adictivo que es. Una reunión de varios amigos con este juego presente es lo más perecido a jugar a *Super Smash Bros.* que existe. Por eso TowerFall funcionaba tan bien en Ouya y por eso seguirá haciéndolo ahora que no solo habita en la desafortunada consola.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

DIFICULTAD: Este título requiere habilidad, y nadie nace con ella. Tras horas muriendo de formas vergonzosas, conseguirás hacer combos y absorber ataques enemigos y serás el amo de la pandilla.

Aunque arriesgado en concepto, porque el multijugador local está de capa caída porque todo el mundo juego online hoy en día, *TowerFall: Ascension* triunfa por todo lo alto. Frustrante para uno solo, increíblemente divertido en grupo, es la clase de juego que te gustaría tener siempre en tus reuniones con amigos, el que tendrías desde el primer día en una hipotética Steambox en el salón.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 8/10
PERFECTO PARA UNA TARDE CON AMIGOS



Derecha: Las alas son bastante útiles porque te permiten pisar a los enemigos con más facilidad, que no todo es pegar flechazos.



Arriba: Yoshi zampa de todo con tal de matar enemigos. Ya conocíamos lo de escupir pipas de sandía y esto de poner huevos gigantes es nuevo, aunque no demasiado útil.

NINTENDO REVISITANDO UN CLÁSICO, QUÉ SORPRESA

Yoshi's New Island

Si existe un juego que emita más rayos de felicidad que *Yoshi's New Island*, seguro que está escondido en Barrio Sésamo y protegido por gatitos y muffins, porque no lo conocemos. Desde el momento en el que arranca el primer nivel, sin embargo, empiezas a notar que hay algo raro. Quizá es la música hecha con juguetes infantiles o que, joer, todo es un deja vu tras otro.

De nuevo, tomas el control de un Yoshi que transporta a Baby Mario por unos preciosos niveles en 2D mientras saltas plataformas de todo tipo, tragas enemigos variopintos y disparas cohetes disfrazados de huevos moteados de verde, amarillo o rojo. Cada palmo del juego rezuma amor. A diferencia de plataformas laterales como *Rayman Legends* o el genial *Donkey Kong Country Tropical Freeze*, *Yoshi's New Island* es bastante más sencillo y nunca se complica excesivamente en los saltos, aunque siempre exista algo de tensión que es bienvenida por aquello de ahuyentar el posible aburrimiento.

AL DETALLE

FORMATO: Huevo cascado
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Arzest
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE: YOSHI'S ISLAND DS

PEOR QUE: SUPER MARIO 3D LAND

Sorprendentemente, tiene algunas ideas nuevas. No sabemos cómo ha ocurrido semejante cosa en la Fábrica de Reciclado de Mecánicas de Nintendo, pero hay pequeñas piezas muy inteligentes, ya sean los huevos gigantes que destruyen el escenario o los puzles con doppelgangers del dinosaurio que hay que guiar por distintos laberintos. Por desgracia, esto no evita que la sensación de deja vu prevalezca.

Por ejemplo, vuelven a aparecer las transformaciones en vehículos, pero limitadas a bonus o a piezas intermedias. Los enemigos no son nada nuevo, como tampoco los diseños de los niveles. Oh, otro nivel donde un Chomp cae del cielo y rompe el suelo. Vaya, ¿y esos globos sobre los que hay que montar para ascender? Lo único realmente nuevo es la banda sonora, que por desgracia acaba siendo un martilleo repetitivo de sonidos infantiles.

LA HUELLA

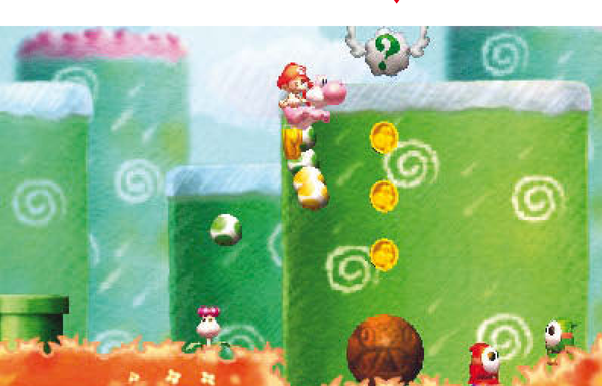
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

A MANO *Yoshi's Island* siempre ha tenido un estilo artístico vibrante y en esta ocasión no iba a ser menos, aunque preferimos las ceras de pastel del primero antes que la plastilina de éste.

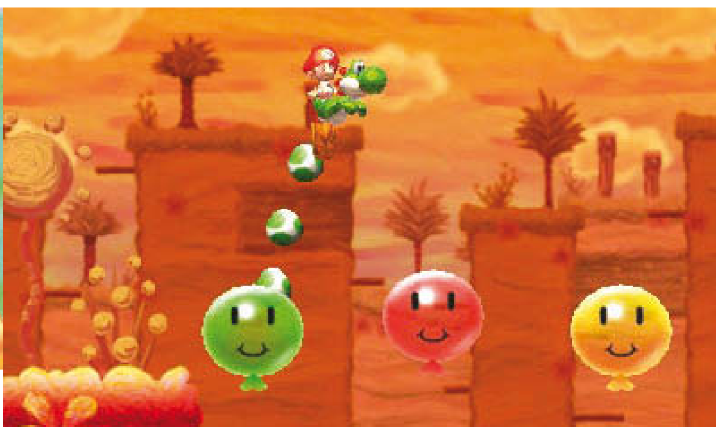
Hay un modo para dos jugadores con minijuegos para que un amigo y tú afrontéis algunas tareas sencillitas que se desbloquean a medida que avanzas en el juego. Son poco más que una chuchería y no son tan geniales como las fases de bonus del original, por desgracia.

Al final, la simplicidad del título se sobrepone, y es que esconder mejor las monedas rojas y las margaritas no es hacer el juego más complicado ni mucho menos adictivo. Es simplemente una excusa que intenta remediar la falta de profundidad en general del juego. Es un buen plataformas, pero el nombre le queda demasiado grande dadas las pocas ideas frescas. Y para jugar a *Yoshi's Island*, mejor enchufar la SNES.

VEREDICTO 6/10
ADORABLE, PERO NO ES LA JOYA DE ANTAÑO



Arriba: El bebé Mario flotante que llora sigue siendo uno de los mejores indicadores de vida que se han hecho en los videojuegos. Y uno de los más molestos.





Izquierda: Para ser un juego que trata de matar bichos enormes, nos congratula ver que *Toukiden* tiene un diseño y un estilo variado. Y la anticipación tras matarlos y ver qué puedes hacer con las piezas obtenidas lo vuelven bastante más adictivo todavía.

MONSTRUOS CLONADOS

Toukiden: The Age Of Demons

La fórmula de *Monster Hunter* sigue fuerte en Japón, y por mucho tiempo fue el motivo por el que PSP seguía vendiendo a buen ritmo, aunque ahora esté creciendo en 3DS y, de forma no oficial, en Vita. El éxito del género de vamos-a-cazar-bicharracos-peligrosos-y-mortales ha llevado a muchos estudios a intentar emular el éxito de Capcom donde esta no está presente. Eso no es malo per se.

Muchos han metido la pata intentándolo, claro. *God Eater* (y su secuela) es casi un tributo en anime a *Monster Hunter*, mientras que el *Soul Sacrifice* de Keiji Inafune se inclina por lo contrario, por el combate brutal y la estética gótica. *Toukiden* se queda entre dos aguas, aunque cimenta ideas solidas para el género de los *Monster Hunter.*

La premisa es clara como el agua y, honestamente, ¿para qué complicarse? Eres un héroe enviado al pueblo de Utakata (que es la última defensa de la humanidad frente a las fuerzas Oni) con órdenes muy claras de protegerles y servirles. Y ya está, caray. El resto del juego es una excusa para reunirse con amigos y cazar a esos Oni de 15 metros que invaden el mismo mapa.

Para ayudarte en esta tarea, hay almas de héroes caídos que se materializan en la forma de Mitama, como entidades que te puedes equipar para mejorar las habilidades de tus personajes. Cada Mitama garantiza habilidades pasivas así como diferentes acciones que se corresponden a los botones frontales de Vita. Estar atento de cuáles seleccionas es algo fundamental para tumbar a los Oni de mayor rango.

Una vez has jugado suficiente, todo empieza a ceñirse demasiado a la fórmula de siempre, pero hay un encanto en ello, pues aunque áspero por los bordes (el sonido y los gráficos no sorprenden demasiado), funciona todo bien. Es bastante adictivo pese a que siempre estés matando Oni en condicionas similares, puedes desmemebrar a los rivales más fuertes y pulirte a los pequeños que los rodean sin miramientos una vez aprendes a llevar bien uno de los cinco tipos de arma disponibles (cada una hace bastante diferente la mecánica de juego y añade cierta longevidad al título)

El multijugador local y online (viva esto último) es estupendo, aunque los acompañantes de la IA también son muy capaces. Sin ser demasiado difícil, el juego sí es largo (hay batallas de hasta 45 minutos si vas mal preparado), pero por mucho que se disfrute, todo acaba resultando demasiado familiar.

AL DETALLE

FORMATO: Vita
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Omega Force
DESARROLLADOR: Tecmo Koei
PRECIO: 35,95 €
LANZAMIETO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4





LA UNIÓN DE DOS GÉNEROS

RITMO DE RGP *Toukiden* no hace alusión directa a lo que pretende hacer, pero si se pudiera dominar a cada Oni que vences e introducir algún elemento más de RPG, estaríamos seguramente ante un juego mucho mejor y bastante revolucionario.

VERDICTO 6/10
EL BASTARDO DE DINASTY WARRIORS Y MONSTER HUNTER



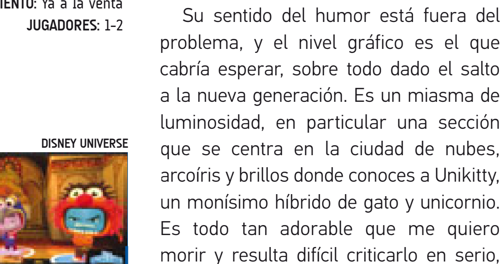
Derecha: Aunque la fidelidad gráfica del juego no es nada del otro mundo, hay unas cinemáticas que te dejarán pegadito a la pantalla de la consola.

UN JUEGO NACIDO DEL MARKETING

La Lego Película: El Videojuego

AL DETALLE

GÉNERO: Crisis del ladrillo
FORMATO: PS4, XBO, PS3, 360, PC, Wii U, Vita, 3DS
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Warner Bros Interactive Entertainment
DESARROLLADOR: TT Games
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2



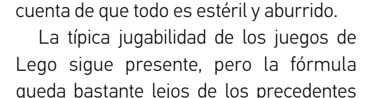
Es hora de volver a sacar pasta en Casa Lego, aunque esta vez hayan perdido el encanto por el camino. Es normal, vaya. Pese a todo, los juegos de Lego van a seguir vendiendo una maldita burrada, digamos nosotros que es bueno o una mierda frita. Esta vez ha sido lo segundo.

Su sentido del humor está fuera del problema, y el nivel gráfico es el que cabría esperar, sobre todo dado el salto a la nueva generación. Es un miasma de luminosidad, en particular una sección que se centra en la ciudad de nubes, arcoíris y brillos donde conoces a Unikitty, un monísimo híbrido de gato y unicornio. Es todo tan adorable que me quiero morir y resulta difícil criticarlo en serio, pero claro, cuando miras más allá te das cuenta de que todo es estéril y aburrido.

La típica jugabilidad de los juegos de Lego sigue presente, pero la fórmula queda bastante lejos de los precedentes del gigantesco catálogo parido por TT Games. El típico plataformeo y el ratio de puzles sigue siendo equilibrado, pero es demasiado simple, incluso para Lego. No hay nada mal hecho, en realidad, pero es eso: simplón. Parece que en el esfuerzo por crear sinergías entre la película y el videojuego, éste ha acabado siendo un formalismo nacido del marketing y nada más. Con esto dicho, sigue siendo entretenido para su audiencia clave: los niños. Y acompañado de la película, que es fenomenal, gana algo de brillo por el mero hecho de evocar a su recuerdo. Y es que TT ha tenido esta vez acceso total al material original con el que tenía que trabajar y emular, pudiendo intercalar entre partida y partida escenas del largometraje. Esto ayuda a facilitar la narrativa y a aportar un valor más de entretenimiento para los niños, pero a costa de que lo divertido termina residiendo en, vaya, no jugar.

Su protagonista sigue siendo gracioso y querido. Emmet, así como el resto de notables figuras históricas y de la cultura pop que lo acompañan, consiguen suficientes guiños para que la audiencia adulta encuentre algo a lo que aferrarse: Batman es arrogante, Abraham Lincoln tiene una silla cohete y así todo el rato. Y es que por mucho que apunten a los niños con la jugabilidad, las referencias están dirigidas a sus padres.

La naturaleza jocosa de los juegos de TT es siempre agradecida, pero el lastre de la jugabilidad en este caso condena a *La Lego Película: El Videojuego* a ser un subproducto que por otro mejor. Es una rémora, ni más ni menos.



SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

VARIEDAD: *La Lego Película: El Videojuego* llega a su punto más divertido a la mitad de su recorrido y desde entonces, empieza a repetirse como el ajo y como todos los demás juegos sobre Lego.

Arriba: Hay un par de extrañas, pero entretenidas, secciones de acción rítmica en las que las buenas gentes de la ciudad se ponen a bailar porque sí. Todos parecen felices en este mundo, salvo Batman.





Arriba: Los escenarios de todo juego de Lego son encantadores. Todos parecen hechos por un niño que ha invertido horas en hacer con bloques lo que su imaginación da de sí. Todo está hecho con piezas renderizadas de auténtico Lego, así que sería posible hacerlo en la realidad.



VEREDICTO 6/10

PEREZOSO PERO CON ALGO DE SENTIDO DEL HUMOR

Derecha: CyberConnect2 le debe mucho a Capcom, ya que la base de All Star Battle tiene mucho en común con la recreativa de Jojo's; aunque no tiene por qué ser malo.

Abajo: Aunque en las capturas no lo parezca, es un beat'em-up en 2D, lo que pasa es que durante los ataques especiales la cámara adopta diferentes posiciones.







VOLVIENDO A LOS ORÍGENES DEL GÉNERO

Jojo's Bizarre Adventure: All Star Battle

El manga de Hirohiko Araki siempre ha tenido un lugar importante en el mundo de los videojuegos, y no solo porque lleva publicándose desde 1987, ya que su argumento da para mucha pelea. Tras pasar por sistemas como Super Nintendo, Arcade, PlayStation y PS2, Jojo no podía dejar a la generación PlayStation 3 sin su título original, porque recordemos que hace un tiempo ya aparecía una versión en HD del Jojo's de Capcom en PlayStation Store. Y hablando de la Store, es lo único que no nos encaja de Jojo's: su precio, algo elevado, es el mismo en su versión física y en su versión digital.

El "segundo renacimiento" del género de la lucha sigue su curso y, gracias a obras maestras como Super Street Fighter IV, otras compañías se atreven a resucitar los cánones más clásicos del beat'em-up con un éxito, al menos en lo que respecta a jugabilidad, comparable al que cualquier título del género tenía a finales de los 90. All Star Battle es un juego que, sin aportar nada especialmente original (el género ya está más que trillado) combina diferentes elementos gráficos y jugables que lo hacen especialmente divertido y apetecible tanto para los maestros de la lucha como para, en este caso, los aficionados al manga de Jojo's: gráficos cel-shading de muy buena calidad, desarrollo 2D con entornos tridimensionales, combos automáticos y manuales, posibilidad de esquivar (y de hacerlo a modo de parry), varios especiales, nada menos que 32 personajes diferentes (14 disponibles al principio)... Si All Star Battle llega a salir en 1999, sin duda alguna ahora mismo estaría entre los mejores beat'em-up de la historia.

Junto al clásico modo Arcade, el juego de CyberConnect2 plantea un modo historia divertidísimo, que disfrutarán sobre todo los aficionados al manga: está compuesto por siete capítulos, correspondientes a las siete historias de Jojo's (ahora mismo están en medio de la octava), en los que tendremos que tomar parte en las situaciones más decisivas (las peleas, vaya), teniendo en cuenta diferentes condiciones que se daban en la historia original. Además cada capítulo podremos jugarlo con uno u otro bando (o luchador) y gastar el dinero conseguido en cada batalla en pequeños modificadores para hacer más sencillos (o diferentes) los enfrentamientos. También podremos descargar diferentes campañas desde la Store para añadir escenarios, ganar dinero en el modo arcade para personalizar a nuestros personajes (o adquirir modificadores), descubrir ilustraciones para el modo galería y participar en combates on-line.

Podríamos decir que CyberConnect2 ha cogido las bases del género en su esplendor de finales de los 90 (les delatan elementos como la galería de ilustraciones) y ha creado un juego de lucha que tiene lo mejor "dentro y fuera del ring" que si bien los aficionados al Manga de Araki disfrutarán como niños, también hará las delicias de cualquiera que se haya dejado los ahorros en los salones jugando a Street Fighter o King of Fighters. Y es que lejos de ser un delirio de combos infinitos, Jojo's es más de la vieja escuela y los combos definidos.

DOC

AL DETALLE

GÉNERO: Beat'em-up
PLATAFORMA: PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: CyberConnect2
PRECIO: 61,99 €
LANZAMIENTO: 25 de abril
JUGADORES: 1-2

JOJO'S BIZARRE ADV. HD

MEJOR QUE



PEOR QUE

SSF IV ARCADE EDITION

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

MANGA:



VEREDICTO 7/10

BEAT'EM-UP CLÁSICO, CORRECTO Y MUY COMPLETO

LA INVASIÓN IMPARABLE

World Of Tanks: Xbox 360 Edition

Los tanques y los aviones conquistaron Europa hace más de 70 años, aplastando a un mundo complaciente que tardó demasiado en darse cuenta de que la guerra siempre cambia. Sistemas cerrados que se creían inexpugnables cedieron ante el empuje de los blindados en pocas semanas y, en el lejano frente oriental, fueron los T-34 soviéticos los que por primera vez obligaron al rodillo nazi a detenerse (y a inventar el Tiger) y los que emprendieron la reconquista metálica con castillos ambulantes cada vez más potentes.

Una que sigue hasta nuestros días. World of Tanks y todo el contexto anterior son la metáfora perfecta del sector en la actualidad: la línea Maginot de las consolas contaba con contener para siempre cualquier extravagancia venida del PC y, míarala ahora. Xbox One y PS4 peleándose por ver quién es más indie, Microsoft y Sony celebrando que *Minecraft* vende como si fuera el nuevo *Tetris*, y World of Tanks como embajador del *free-to-play* de calidad aterrizando en Xbox Live Arcade.

Lo sorprendente, hablando ya del juego en sí, es el esfuerzo que ha invertido Wargaming en crear un juego de consola: aunque los jugadores de PC no tienen motivos reales para cambiar de plataforma (después de todo, esto busca un público nuevo), los de 360 sí pueden perder el miedo a encontrarse un título pensado para PC. Wargaming ha rediseñado prácticamente desde cero su popularísimo juego de batallas, y el resultado es un título tan adictivo como el original, pero adaptado a las limitaciones de su nuevo entorno.

Sin embargo, la esencia sigue ahí: *World of Tanks* es la alternativa perfecta a los pobres consoleros hartos de pegar tiros en primera persona a velocidades prohibidas por la DGT. El *Counter-Strike* de nuestros días ha sabido trasladar a Xbox su receta de estrategia en movimiento, en la que moles de decenas de toneladas juegan al gato y al ratón en mapas

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
GÉNERO: Counter-Strike sobre orugas
PAÍS: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Wargaming
DESARROLLADOR: Wargaming West
PRECIO: Gratis
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 2-30
ANÁLISIS ONLINE: No tiene modo offline.





Arriba: ¿Quieres maquear a tu buga? Los camuflajes ofrecen alguna ventaja según el Garaje, aunque no estamos muy seguros de si es cierto, o propaganada de curalotodo. *WoT* es así de sutil. **Debajo:** Si te enfrentas a un jugador con acceso a los Tiger alemanes, reza. O, mejor, trata de embestirle y dispararle a corta distancia. "El que se osa, gana". Que no es lema de tankies, pero...



TORRETAS TUNEADAS

Cada precioso tanque que consigamos (si quieres ampliar la capacidad de tu garaje, siempre puedes pasar por caja) cuenta con bastantes mejoras. Los adquieres por micropagos (cosméticos y totalmente opcionales, casi siempre), y el dinero y la experiencia (tanto del piloto como de cada vehículo) ganados en el juego. Lo mejor que puedes hacer (considerando que hacen falta *muchas* batallas para disponer de los tanques pesados) es ponerte un objetivo y plantearte como llegar a él sin desviarte. Es decir, si quieres un King Tiger, haz el favor de no perder el tiempo mejorando un Churchill británico. También depende de qué tipo de jugador seas: un tanque ligero puesto a punto puede amargarle el día incluso a un orgulloso Black Prince.



MEJOR QUE

WORLD OF WARPLANES





ES EL NUEVO

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

FAQ

¿POR QUÉ NO HABLAS DE LOS MICROPAGOS?
Porque no hacen falta: WoT no es pay-to-win. Puedes jugar todo lo que quieras sin soltar un napo.

¿QUÉ TAL VAN LOS SERVIDORES?
Superado el atasco inicial, bastante bien. Recomendamos quedarte en el que te asignen por defecto, por aquello del lag.

¿SE VA A QUEDAR ASÍ?
Si Wargaming cumple con eso de hacer lo mismo que en PC, en un año estaremos hablando de un juego muy distinto.

devastados por la guerra. El ritmo de *WoT*, su depuradísimo control (quizás donde mejor han clavado la transición de ratón a mando, más que en *Warplanes*) y el hecho de contar con un sistema que recompensa a todo el mundo lo convierten en un juego de entrada perfecto. *Tanks* en 360 es más intuitivo y amable con el jugador (hasta han metido unas cuantas lecciones de tutorial jugable) de lo que fue su hermano gordo en los inicios.

La mecánica es simple: controla el terreno, dispara, escóndete, maniobra y, sobre todo, intenta no dejar el culo al descubierto. Los tanques no son saltarines cíbersoldados de *Halo*, sino vetustas cazuelas a las que les cuesta hacer todo bien: desde girar hasta disparar. Quizás ahí resida su encanto, en la sensación de ser pilotos de máquinas pochísimas a las que poder echar la culpa de nuestros desastres *y que sea verdad*. La sensación de logro en Tanks (y logro es hasta arañar las orugas de un Panther a medio kilómetro) se produce tanto cuando logramos domar a bestias de 700 caballos para que disparen recto o sorteen esa emboscada, como en el propio conflicto en sí. De *World Of Tanks* siempre me encantó esa idea de poner los toques de simulación al servicio del jugador arcade.

BANDA ANCHA

LA REALIDAD ES ONLINE

A TODO GAS: La respuesta de los servidores de *World Of Tanks* nos tiene bastante contentos. No hay que hacer mucha cola y siempre hay partidas en marcha. Que necesitamos, porque somos unos mantas.

Sin embargo, *World Of Tanks* todavía es joven en consola, aún no tiene tantos vehículo ni mapas como su versión de PC. Y, gráficamente, los tanques son preciosos para el fetichista bélico, sí, pero ay, como se le notan los años a la consola de Microsoft.

Quizás al jugador de la misma le cueste adaptarse a algunas normas de pecero: no reapareces mágicamente al morir (aunque sí puedes saltar a otra partida sin tener que esperar a que acabe la anterior, y sin perder las recompensas que hayas ganado); habilidad y poder no van de la mano; y el ritmo es mucho más pausado que en los pegatiros que dominan el panorama. *World of Tanks* es una sinfonía clásica de destrucción, no un tecno atronador que intenta provocar artificialmente adrenalina intentando que el jugador confunda velocidad con intensidad.

EL SISTEMA ES TAN INTUITIVO QUE CUALQUIER JUGADOR PODRÁ SENTIRSE CÓMODO A LOS MANDOS DE 360 EN POCOS MINUTOS

Es, evidentemente, un juego competitivo, sin espacio para campañas individuales, en el que poco a poco encontraremos nuestro papel en el esfuerzo colectivo, enlazando batallas, probando bandos, moviéndonos entre distintos vehículos mientras descubrimos nuestro rol.

Sospechamos que la versión de 360 ha llegado primero para que en Wargaming aprendan sin riesgo (y con mucho que ganar) a conciliar consolas y PC. *Tanks* es un título tan preciso como básico, y cualquier pifia en sus mecánicas se notaría de forma desmedida en un envoltorio que, más que simple, es honesto. Wargaming podría haber optado por meter todas las perlitas gráficas de su versión actual pecera en las nuevas consolas, descuidando la transición, pero han preferido repetir su fórmula del éxito: ofrecer una experiencia pulida hasta el límite, un juego que enganche sin remedio, donde todo funciona. Y ya habrá tiempo de ponerlo bonito.



Arriba: Los escenarios dejan bastante que desear, pero el juego todavía está en pañales. Wargaming suele embellecer sus títulos con el paso del tiempo, y nos confirmaron que en consola no van a hacer una excepción. **Izquierda:** La artillería es poderosísima, y puede atacar a cientos de metros: la clase perfecta para los camperos.



LOS TANQUES NO SABEN DAR PASOS EN FALSO

Y CUANDO LE PEDÍA CERVEZA...

Goat Simulator

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: Suecia
DESARROLLADOR: Coffee Stain Studios
PRECIO: 9,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

Ah, el humor. Vaya cosa, ¿eh?. Lo que a unos nos resulta desternillante a otros se les antoja de una banalidad insultante, lo que se suma a ver cómo otros se tiran de los pelos intentando encontrar la gracia a algo que, piensan, claramente no la tiene, y todo en conjunto resulta graciosísimo. Total: cada uno riéndose con, o de una cosa, o de las mismas cosas por distintos motivos, y eso es enriquecedor y estupendo. Como enriquecedor y estupendo es que exista un juego como *Goat Simulator*, nacido de una jam interna del estudio Coffee Stain Studios (la encarnación siglo XXI de un chiste privado, vamos), y que unos vídeos de multitudinario éxito en YouTube obligaron a los desarrolladores a plantearse la posibilidad de lanzarlo como juego.

El resultado ha salido a la venta, y está arrasando en Steam a pesar de sus notables fallas técnicas, de las que el juego hace bandera, además de llamarte idiota por acercarte a él (el propio estudio recomienda que con los diez dólares que cuesta te compres una cabra de verdad). Una auténtica bomba digital que no se sabe si se ríe de las convenciones de la industria (¿por qué es tan importante que la detección de colisiones sea un desastre?. No, en serio, en último término... ¿por qué?), de la estupidez de los memes internáuticos o del propio jugador. Pero se ría de quien se ría, la verdad es que es graciosísimo.

La cabra simulada del título es un agente del caos cuadrúpedo cuya única misión es balar, trotar, saltar, lamer y hacer estallar gasolineras a cornadas. El juego consiste, simplemente, en llevar a cabo una serie de misiones, normalmente de saltar más alto, volar más lejos o pegar más fuerte, y dejarse llevar por la hipnótica bruma del sandbox, que te impele a... bueno, a hacer el cabra. El resultado podría calificarse de demo técnica desnortada si hubiera alguna tecnología que demostrar.

Más aún, los bugs (ninguno fatal para la continuidad, solo rompen el supuesto realismo del juego, lo que a su manera es una particular forma de cuestionar los códigos de los juegos) son solo la punta del iceberg: el juego no tiene progresión, ni continuidad, es solo una sucesión de misiones sin ligazón entre sí. Y por todo ello... es divertidísimo. El potencial cómico de una cabra en ala delta no hay que explicarlo, me estoy riendo solo de teclearlo, pero las posibilidades que se abren con el deambular del bicho por una ciudad plagada de estúpidos humanos es todo un descubrimiento. Uno que mira a su alrededor, a los demás videojuegos, al jugador, y les bala muy fuerte en los morros. No sé exactamente lo que quiere decir, pero es graciosísimo.

JOHN TONES



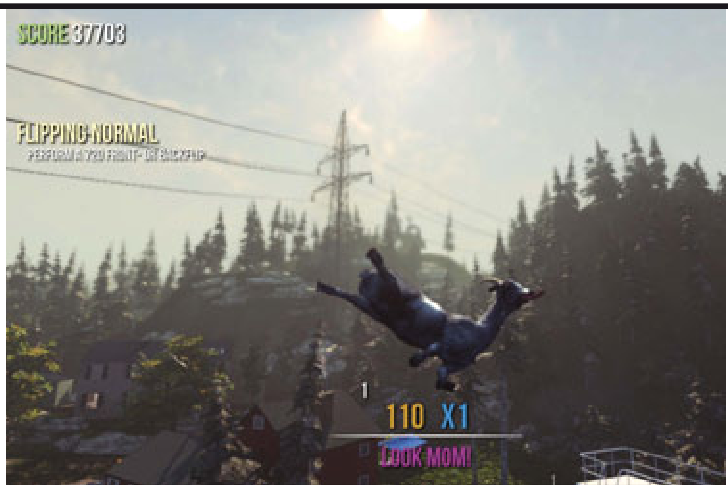
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

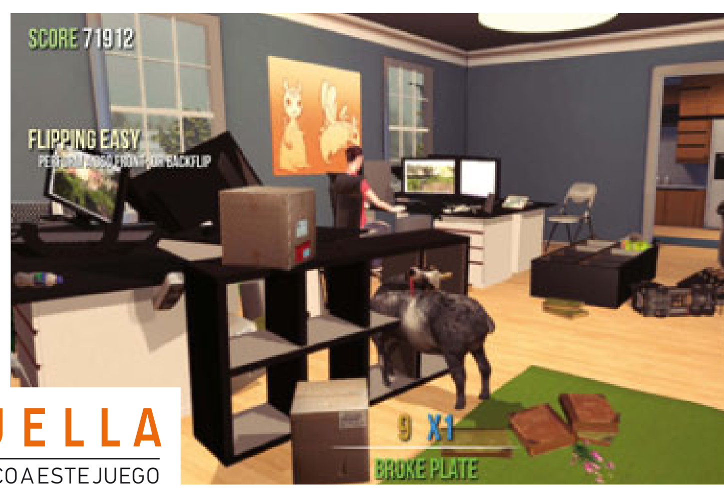
HUMOR ESQUINADO: No intentes descifrar el fascinante y estúpido chascarrillo que vertebra *Goat Simulator*. ¿Agudo comentario metalingüístico o desternillante basura para youtubers? Qué más da.

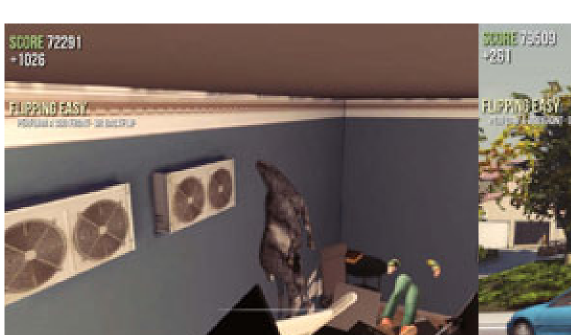
TAN BUENO COMO
SURGEON SIMULATOR

PEOR QUE
JAZZPUNK



Arriba: Si a algo se parece *Goat Simulator* es a los simuladores de skate. El es *Tony Hawk's* de lo bovino.

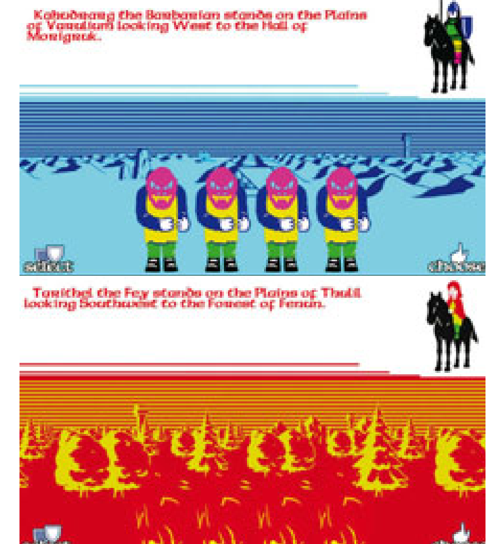




Arriba: Esta captura está en el kit de prensa que facilita Coffee Stain, lo que demuestra que al estudio no solo no le molesta que se difundan los bugs, sino que más bien lo promueve.

Abajo: Pese a funcionar por turnos, cada personaje se mueve a unas horas del día. Saber dónde está cada tropa y qué margen de tiempo tienen es crucial cuando tienes varios frentes abiertos.





MUCHOS AÑOS HAN PASADO DESDE EL INICIO DE LA GUERRA DEL SOLSITCIO

Doomdark's Revenge

Por impresionante que sea jugar a *San Andreas* en una tablet, lo mismo puede decirse de *Doomdark's Revenge*. No es porque lleve el hardware a sus límites sino porque hizo eso hace muchos años en otros sistema ya olvidados. Es más importante, en todo caso, que nada parecido se ha producido desde entonces, lo que hace que *Doomdark's Revenge* sea el primero de su estirpe desde que los juegos se cargaban en cassettes y tardaban más de 10 minutos en iniciarse.

Aunque pueda parecer un juego de guerra, *Doomdark's Revenge* está más cerca, en esencia, de una aventura en la que en lugar de coleccionar objetos y coleccionarlos, debes cabalgar por las tierras heladas buscando la alianza de los señores feudales. Esto es muy fácil de decir, pero no tanto de hacer: hay cinco razas y cada una cuenta con más de 100 señores con sus manías y alianzas a tener en cuenta al intentar ganar su estandarte.

AL DETALLE

FORMATO: Android, iOS, PC, Mac
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Chilli Hugger
DESARROLLADOR: Mike Singleton / Chris Wild
PRECIO: 3,49 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA

TAN BUENO COMO: THE LORDS OF MIDNIGHT



Mete la pata al tener un aliado incómodo como el Señor Enano y el leal Sir Fey te mandará a paseo, o peor, tendrás que afrontar problemas internos que pueden afectar a más tropas. Así que échale un par: el único antagonista del juego, Shareth the Heartstealer, tiene de todo y la victoria militar está difícil.

Todo suena duro porque lo es. Hasta que hayan elegido un bando, los señores son libres de luchar también entre sí, y con 6.000 localizaciones en el mapa, hay mucho mapa helado que recorrer. El tipo de terreno puede ayudarte o ralentizarte, pueden asaltarte bandas de criaturas, el frío, el cansancio y el miedo también harán mella en tus números, por lo que las batallas automáticas pueden ser un descanso. Eso sí, prepárate para las noticias de cada combate, que llegan por la mañana...

MEJORADO

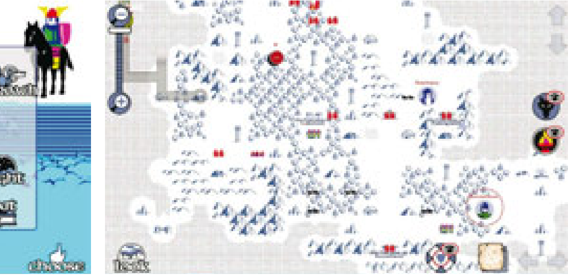
SUPERANDO AL ORIGINAL

SEGUIMIENTO Poder localizar a tus generales gracias al mapa expandido y agrupar y mover unidades bajo el estandarte de un señor es una concesión a la modernidad bienvenida.

Tener que hacer esto moviendo pantallas con los dedos y en primera persona, con un montón de texto, añade aún más complejidad al asunto. Y de eso se trata, porque se puede argumentar que sería mucho mejor mover las tropas y hablar con personajes desde el mapa y que los problemas y manías de cada señor apareciera como algo visual, pero eso haría este juego diferente y arruinaría su particular narrativa.

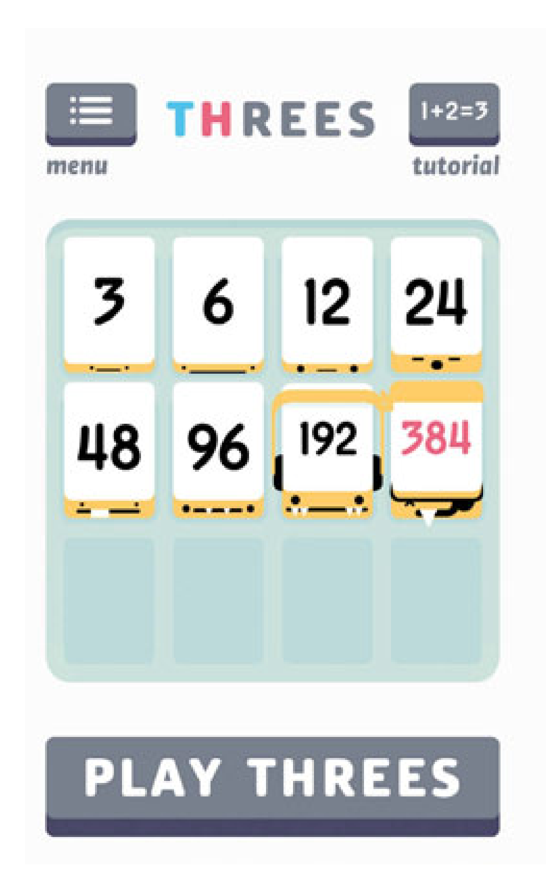
En todo caso, es completamente posible acabar el juego evitando combates a larga escala y haciendo ataques relámpago en las fortalezas del norte. Pero ese no es el caso, pues como todo buen juego de estrategia, en *Doomdark's Revenge* se puede salir de la boca del lobo para vencer (y todo lo contrario). Hay que saber manejar a los comandantes, mantener en mente sus debilidades y dominar el terreno en el que se mueve el enemigo, que es donde reside el mayor desafío.

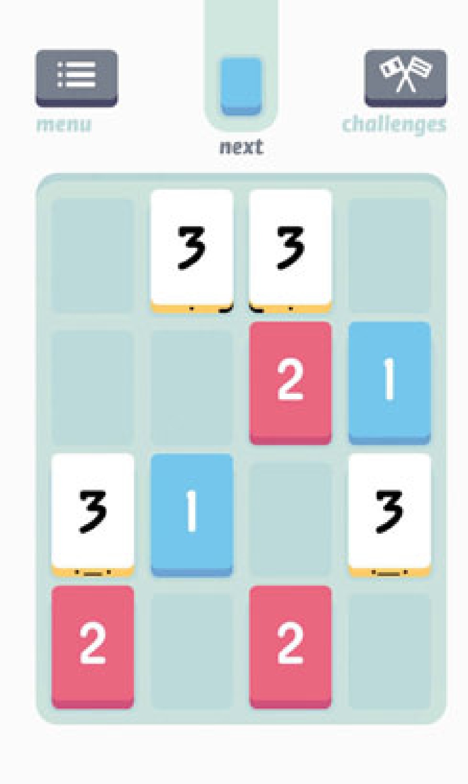
Doomdark's Revenge, como sus hermanos predecesores en el género, es un juego que se saborea poco a poco mientras se juega y que los amantes de la fantasía y el rolazo podrán amar como no han amado a nada en años.





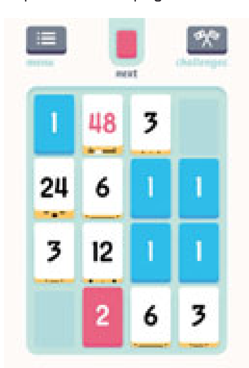
VEREDICTO 8/10
UNA HISTORIA Y UNA ESTRATEGIA ÚNICAS

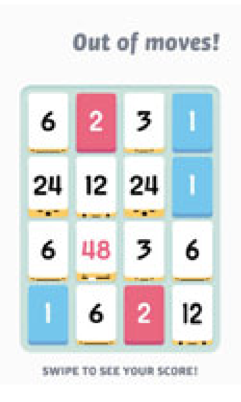




Arriba: Los doses, únicamente con los unos, y a partir de ahí, solo números iguales. No te preocupes, a la segunda partida lo tienes controlado. Iluso.

Abajo: Cuando llevas una hora uniendo números sin parar, empiezas a hacerte preguntas.





PURA MATEMÁTICA

Threes

Juegos como *Threes* están llevando al género de los puzles a una edad de oro como no veíamos desde *Tetris*. Teniendo en cuenta que *Tetris* es, en cierto sentido, y que nos perdonen los exégetas del rol de fantasía o el plataformeo con bigotes, el mejor videojuego de la historia, no se trata de un logro cualquiera. Curiosamente, si por aquel entonces los puzles (es decir, *Tetris* y su inacabables ralea de imitaciones, de las más inspiradas a las más inanes) conseguían el éxito gracias a su sencillez de concepto, la que hace que los tetriminos sean piezas tan abstractas pero tan esenciales que cualquiera puede entender cómo encajan entre sí, ahora se suma a los nuevos puzles y su loco mundo de los conceptos visualmente sencillos pero que conllevan una mecánica profunda un valor añadido: la interfaz táctil.

Es lo que ha hecho que juegos como *Dots* o este *Threes*, desde luego ejecutables con una interfaz de monitor clásica, se beneficien de un nuevo impulso: toquetear los números y unirlos con un barrido de índice es mucho más intuitivo y directo que hacerlo con un pad. Y si nuestros movimientos se abandonan a la intuición, todo nuestro esfuerzo puede encaminarse a la actividad cerebral. Es decir: los dispositivos táctiles dan pie a puzles que se pueden permitir ser más sofisticados.

Porque *Threes*, a pesar de su apariencia, es muy sofisticado. El jugador solo tiene que ir uniendo números iguales, que se van sumando y desapareciendo, creando cifras cada vez más altas e inalcanzables por el resto de los números. Cada movimiento táctil en una de las cuatro direcciones desplaza las fichas (si pueden) y va haciendo aparecer nuevos números y estrechando la cuadrícula. Solo los doses pueden sumarse a los unos para formar el primer tres. Un puñado de reglas de muy sencilla comprensión que vienen refrendadas por un diseño claro y exquisito, uno que está completamente al servicio de la mecánica pero a la vez le da personalidad y estilo. Por ejemplo, la deliciosa banda sonora, un puñado de acordes de piano que arropan el frenesí aritmético con inesperada calidez.

No hay mucho que decir de *Threes* aparte de subrayar lo obviamente delicioso que es jugarlo, y descubrir pequeños detalles que solo se aparecen en el transcurso de las partidas, como la emoción (ineherente al género) de salvar una situación con un último movimiento a la desesperada, o determinadas decisiones de diseño, como que sumar varios números con un solo movimiento no genere combos, lo que reduce la mecánica a un sencillo juego de supervivencia y no de estrategia. Detalles muy meditados, pero que convierten un pequeño entretenimiento como éste en un juego gigante.

JOHN TONES

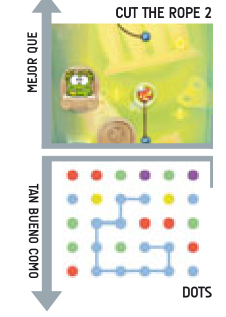
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

EXQUISITEZ A TODOS LOS NIVELES: El juego es sencillo y es fácil que absolutamente todos sus aspectos están cuidados, pero cuando llegar a paga por tener la BSO, algo especial tiene.

AL DETALLE

FORMATO: iOS
ORIGEN: Estados Unidos
DESARROLLADOR: Sirvo LLC
PRECIO: 1,79 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1



VEREDICTO 8/10
LA MATEMÁTICA DEL BUEN PUZLE

Debajo: El modo foto permite conservar nuestros mejores momentos: antes del piñazo padre. También, por desgracia, permite ver que nada aparte de las motos y pilotos tiene un acabado decente.





RED BULL Y BARRO

MXGP: The Official Motocross VG

La metáfora se les ha ido de las manos a Milestone. Los italianos han confundido el impracticable terreno de su *MXGP*, barrizales y pistas de tierra que parecen recién aradas al terminar la carrera, con lo que debe ser el videojuego para el jugador: asfalto sin el más mínimo bache. El resultado es un simulador de motocross extremo en el que todo traquetea, trastabilla y, al final, se pega el morrazo padre.

La premisa es acertada: iniciar una carrera deportiva semirrolera en el mundo de meter la moto donde no pisan las cabras. Buscaremos patrocinadores (de los de refrescos con taurina que en Games consumimos como si no existieran el miocardio o la diabetes) o, mejor dicho, nos buscarán ellos a nosotros si los resultados acompañan en pista. Y eso es todo. Ganaremos niveles de experiencia para tener nuevos cascos y ropitas y motos y contaremos con un manager y un piloto cuya apariencia son fotos. Imágenes reales. De gente poco agraciada en general.

Aún así, los de las fotos son más guapos que los que vemos en pista. Aunque el pilotaje está muy bien trabajado (un stick para el manillar, otro para inclinar el cuerpo) y bajo el capó sea loable el esfuerzo por traducir una disciplina del motor que nada tiene que ver con el motociclismo en pista, el resultado en pantalla es un sindiós. El Trío Lalalá del pufo técnico (*tearing*, *popping* y *clipping*) se comen el único logro reseñable del juego (deformar la pista con el paso de las ruedas: en la última vuelta la trazada parecen los sembrados de mi Castilla natal, suponiendo que el agricultor fuese hasta arriba de anfetas). Cualquier intento de simulación se rompe cuando nuestras motos se confunden con el terreno, se estrellan porque es imposible ver la trazada a más de cinco metros o pegan unos tirones de animación y de rasgados de pánico.

Es una pena, pero en tiempos de Codemasters resulta difícil pasar por alto la factura con la que Milestone ha entregado un título que, salvo pilotos y sus cacharros, parece de PS2 todo el rato.

Los que lleven tiempo leyéndome, sabrán que nunca hablo del apartado técnico de los juegos, salvo que se entrometa demasiado en la experiencia. Pero aquí no es que directamente la atropella y le pasa por encima (que, ya que estamos, es un truco magnífico para ganar carreras en un simulador que no contempla faltas ni sanciones: márcate un *Road Rash*). Pero, estamos en lo de siempre: a los aficionados al motocross puede que les valga, porque cuenta con licencias, pilotos y demás mandanga oficial. Para el jugador medio (el mismo que no vería jamás un rally pero que disfrutó los *Dirt* y demás familias porque iban más allá como juego), es un despropósito inaceptable.

JAVI SÁNCHEZ

DETALLES

GÉNERO: Pa haberse matao
PLATAFORMA: PS3
OTRAS PLATAFORMAS: Xbox 360, PC, Vita
PAÍS: Italia
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Milestone
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-12
ANÁLISIS ONLINE: No

MÁS SIM MX QUE

MUD



SE LES DA MEJOR



MOTOGP 13

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS CARRERA: Eso de coger el rol de los FIFA y NBA y traducirlo a motos sonaba bien, pero sólo se traduce en que tras cada carrera (son dobles en MX) sueles desbloquear algo y subir una barra de PX.





VEREDICTO 5/10

BUENAS IDEAS, NEFASTA EJECUCIÓN

ULTRAMARINE, ULTRAVIOLENCIA

Warhammer 40K: Space Marine

Si tengo que escoger un epitafio de THQ sería *Space Marine*, una oda a la brutalidad que mira a la cara a Kratos y se la parte con guantelete acorazado, por hereje. El problema del juego fue que los jugadores ajenos al universo *Warhammer* vieron equivocadamente un clon de *Gears of War* (cuando en todo caso *GoW* es otro de esos juegos que fusila la franquicia de Games Workshop sin pudor. ¿Los otros? *Warcraft* y *Starcraft*) y no le prestaron demasiada atención. Como a THQ le gustaba el suicidio, decidió sacarlo en el mismo otoño de 2011 junto a *Skyrim* y otros pesos pesados. En mitad de la avalancha de ese año, el mundo se perdió el juego de castañas más animal de todos los tiempos.

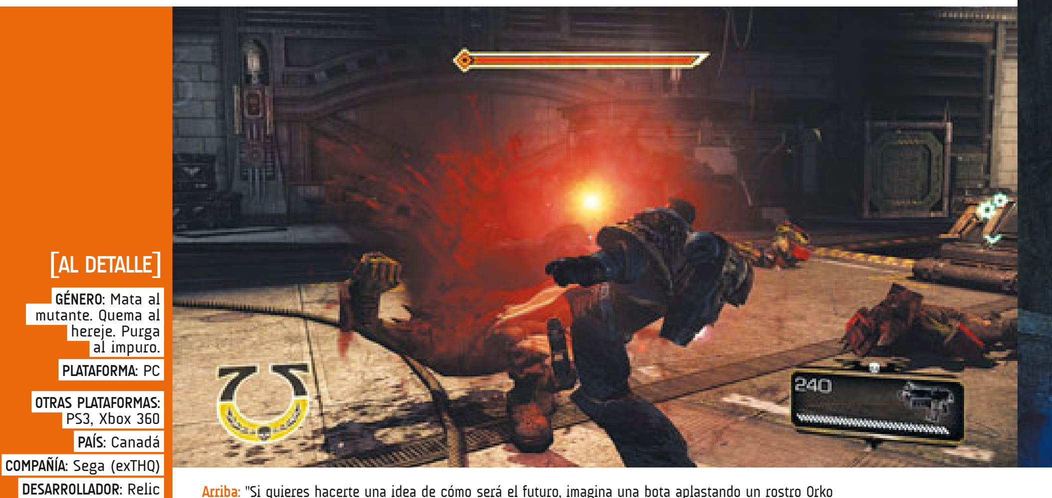
Si *Just Cause 2* ya había demostrado unos años antes que el mejor juego de acción es el que no tiene miedo al exceso, *Space Marine* lo llevaba cincuenta zancadas más allá. Tiene un récord insuperado, para empezar, ya que es el primer título en el que el primer botón que pulsas ya mata a un enemigo. Aparece la pantalla de título, con el Capitán Titus de los Ultramarines y el "pulsa cualquier botón". Nada más hacerlo, un Orko entra en escena y Titus lo revienta de un zurriagazo espantoso. El "hola, mundo" perfecto para un trozo de software que consiste en matar de cerca, matar de lejos, matar al aterrizar de un salto, matar corriendo y matar para curarse.

Lo mejor es que, al contrario que God Hand o el citado Just Cause 2, en ningún momento cae en la caricatura. Un marine espacial de Warhammer 40.000 es un semidiós ciborg, con varias centurias de experiencia en combate. Casi tres metros de alto, varios órganos extra, capaz de abrirle un culo nuevo a un tanque a puñetazos. Todo esto empujado por fanáticos religiosos racistas capaces de aniquilar planetas enteros en el nombre de la pureza. Bajo esa premisa, *Space Marine* es el único título en el que un tío matando él solo a decenas de miles de enemigos no es una exageración o una concesión jugable: es una simulación fiel de su concepto.

Encima Relic, que ya demostró con las dos entregas de *Dawn of War* que comprende el mundo *Warhammer 40.000* mejor que sus propios dueños, repitió la jugada de Creative Assembly con *Spartan: Total Warrior*, un estudio de estrategia capaz de parir un juego de acción único. Mientras los juegos de yo-contra-todo se movían en la tierra de nadie entre los japoneses *Devil May Cry* (el combo por encima de todo) y el desmadre estilístico de *God of War* (un juego tan imperfecto como seductor), Relic pretendía dejarse de chorradas y darnos el control de un aniquilador todoterrenos. Titus alterna entre el cuerpo a cuerpo y el pegatiros en tercera persona con una fluidez envidiable, para crear su propio ritmo. Uno que no está basado en el combo, sino en la masacre: estamos en inferioridad numérica como en un *Dinasty Warriors*, pero aquí los enemigos no son tímidos y atacan todos a la vez. La única manera de superarlos es haciendo uso de nuestra condición de tanque por partes y pasar por encima de todo lo que se mueva. Un limitado arsenal de movimientos, al que se le coge el truco enseguida, ofrece soluciones para todo, desde despejar una zona con ataques circulares, hasta

[AL DETALLE]

GÉNERO: Mata al mutante. Quema al hereje. Purga al impuro.
PLATAFORMA: PC
OTRAS PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360
PAÍS: Canadá
COMPAÑÍA: Sega (exTHQ)
DESARROLLADOR: Relic
PRECIO: 19,95€



Arriba: "Si quieres hacerte una idea de cómo será el futuro, imagina una bota aplastando un rostro Orko incesantemente". Parafraseamos a Orwell porque Titus es un fascista de primera.

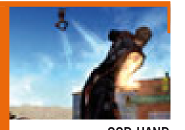
Arriba: Las escenas aéreas son escasas, pero valen su peso en oro: segmentos en los que caemos a plomo ametrallando todo mientras buscamos algo que nos frene. Casi siempre a costa de su vida, por supuesto.

> Space Marine parece un juego más de THQ, pero es una bomba atómica en explosión constante

GOD OF WAR

MÁS BRUTO QUE





PEOR QUE

GOD HAND

FAQ

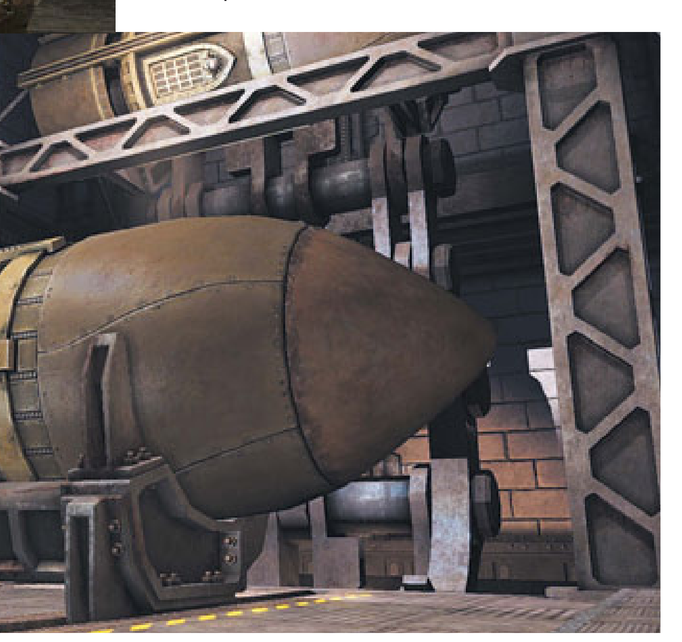
¿HAY TIRÁNIDOS?
No. Hay Orkos, hay Marines Espaciales, Guardias Imperiales... Mira el lado bueno, tampoco hay Eldars.

¿POR QUÉ NO HAY UNA SECUELA?
Porque en THQ decidieron que poner a Relic y Vigil a hacer un MMO de Warhammer 40.000 era una buena idea. Así les fue.

¿Y SEGA QUÉ DICE?
Sega dejó escapar Bayonetta 2. Veremos si en el E3 dicen algo.

DREADNOUGHT CONTRA EL MUNDO

Space Marine contaba con un modo multijugador (al que los rusos de Steam le siguen pegando, pero no aconsejamos a nadie que se enfrente a ellos) en el que escuadras de Marines Espaciales se dedicaban a enfrentarse entre ellos utilizando todos los trucos sucios del juego original... y algunos extras de primera categoría. El las interesante, el DLC Dreadnought: sarcófagos en forma de robot de combate donde descansan los restos moribundos de los mejores guerreros del Emperador. Enfrentar a un puñado de Marines del Caos contra un Robocop cuadrado con la potencia de fuego de una flotilla no tenía precio. De paso, añadían un guiño al aspecto yonqui de Games Workshop, permitiéndonos "pintar" a nuestras figuritas a nuestro gusto. Más guiños: durante el juego nos encontramos a los Cuervos Sangrientos, el Capítulo creado por Relic e incorporado al canon.



aturdir a un enemigo para usarlo de botiquín, pasando por un modo berserker que se activa matando más. Lo del botiquín es literal: Titus no usa cobertura ni movimientos de esquiva, pero tiene el poder mágico de coger la cara de un Orko con las dos manos y convertirla en confeti de gelatina. Y eso te cura.

Space Marine presume de austeridad. Allí donde *Bayonetta* se recrea en un sistema de combos enrevesadísimo, allí donde Kratos o los últimos *Ninja Gaiden* ofrecen floritura sin chicha, Titus resuelve. Como el mazacote biónico no necesita más que un par de golpes bien dados para acabar con todo semoviente. Cada botoncito cumple una función específica. ¿Qué hay, cinco o seis combos por arma? Los suficientes, en apariencia, porque su sentido de la progresión es extraordinario: cada pocos pasos aprendemos algo nuevo u obtenemos un arma mejor, y cada nuevo rasgo tiene utilidad hasta la última misión.

Que ésa es otra, aunque toda la narrativa de *Warhammer* sea derivativa por necesidad, Relic dibuja en *Space Marine* una épica a la altura de las novelas de Dan Abnett. La cosa empieza con Titus y dos colegas echando una mano en un mundo-forja (algo así como una fábrica bélica planetaria) infestado por millones de Orkos, entre comentarios de "ojalá nos diesen una semana a los tres para eliminar a todos los invasores"; y acaba con corrupción, marines del caos, y un mostrenco de varias toneladas haciendo equilibrismo sobre la estrecha línea que separa el deber moral de la obligación. Por el camino, atravesaremos escenas de acción tan variadas como inolvidables. Un asalto aéreo entre naves; un Waaagh Orko casi infinito (¿qué ocurre cuando un objeto inamovible se enfrenta a una fuerza irresistible?); invadir una ciudadela o cargar artillería a pulso... Relic utiliza cada momento del juego con la idea de ir siempre a más, entre enemigos finales más grandes que la vida y escalas colosales. Tal vez sospechando que difícilmente tendrían una segunda oportunidad viendo cómo estaba THQ, el estudio decide firmar un juego imposible para los de marketing (¿es de tiros, es de tortas, cómo lo vendemos?) que acaba con uno de los enfrentamientos más cazurros a este lado de la Tollina Big Bang de *Bayonetta*. Y con un epílogo que te dan ganas de romper la pantalla: el mundo de ciencia-ficción gótica de Games Workshop es injusto y cabrito, y desde luego Relic no está para finales Disney.

LA HUELLA
LO QUE LE HACE ESPECIAL

CÚRATE A TI MISMO: Lo botiquín es muy nenaza para un marine espacial. Resolverlo con despedazamientos (que llevan tiempo y nos dejan vulnerables) fue una genialidad.

Space Marine consigue aquello que Mortal Kombat todavía está buscando: glorificar la ultraviolencia como vehículo de algo excepcional, no simplemente como un mero gancho. Y está en la selecta estantería de *Black*, *The Warriors* y *God Hand*: contra la moral, las buenas costumbres y el jugador sin paladar.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 9/10
VIVAN LAS CADENAS

CON EL CHUCUCHÚ DEL TREN

House of the Dead: Overkill

[ ] **Es posiblemente mi devoción por los juegos sencillos, directos y de violencia pura y abstracta lo que justifica mi amor por los *shooters* sobre raíles.** Extraído el minimísimo componente de exploración de hasta el pegatiros en primera persona más ramplón y lineal, lo que queda es el desafío de puntería puro y duro, los bonus por acertar en la cabeza, los reflejos y la rapidez. Se me antoja videojuego puro, y supongo que buena parte de ello lo tiene que el abuelo de muchos shooters sobre raíles sea uno de los juegos estéticamente más impresionantes de los arcades de los ochenta que he visto, el grandísimo *Chiller*. Los *shooters* sobre raíles tienen además cierta consciencia de lo que son, y por eso sus argumentos versan sobre organizaciones paramilitares contra cientos de terroristas, policías de los ochenta sin escrúpulos a la hora de abatir atracadores o invasiones zombis más masivas que selectivas. Esa autoconsciencia lleva a los juegos del género a tener cierto aire meta, y es *Overkill* la culminación de esa convención genérica: el juego se da cuenta de las restricciones que le impone el formato, y matiza las mismas con su equivalencia con unos

LA HUELLA
LO QUE LE HACE ESPECIAL

TONGUE-IN-CHEEK: Nos chiflan los juegos conscientes de que lo son, pero es posible que Overkill sea uno de los pocos casos que es consciente de que es una cultura completa.

[AL DETALLE]

GÉNERO: Shooter dirigido
FORMATO: Wii, PS3
AÑO: 2009
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Headstrong Games
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

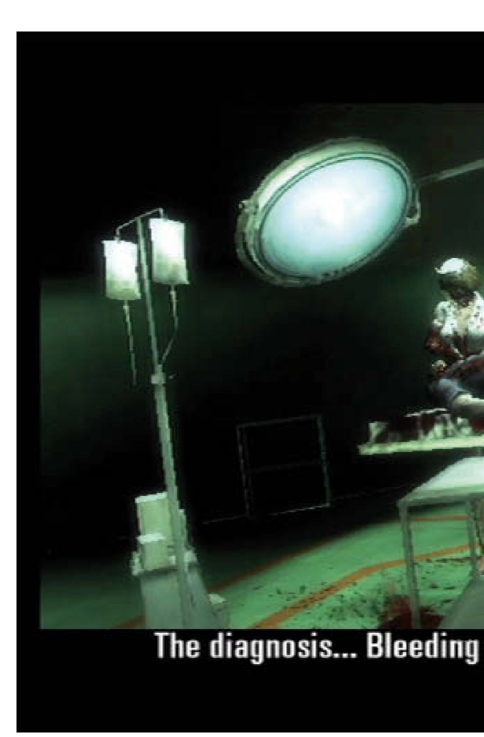
TIME CRISIS 4



TAN BUENO COMO



THE TYPING OF THE DEAD: OVERKILL



Arriba: El apartado literario (diálogos, voz en off, títulos de capítulos) del juego es poesía pura.

Abajo: Enfermeras sexis que... ah no, eso es en otro tipo de pelis de bajo presupuesto.





Overkill es un paseo furioso y frenético por las convenciones del cine más arrastrado y cochambroso de los setenta.

POST-OVERKILL

Se rumoreó que *House of the Dead: Overkill*, después de una acogida crítica muy cálida y una comercial no espectacular pero sí suficiente, disfrutaría de una secuela. Pero nunca llegó. Lo que sí tuvo es unas cuantas expansiones, revisiones y remakes. En 2011 llegó a Playstation 3 con compatibilidad para Move, opción de 3D para televisiones adecuadas y con la coletilla de *Director's Cut*, que hacía referencia a dos niveles extra, Naked Terror y Creeping Flesh, con nuevos personajes, armas y jefes. En 2013 llegó a iOS y Android *The Lost Reels*, con tres niveles nuevos. Finalmente, la joya de la corona: *The Typing of the Dead: Overkill*, de 2013, actualización del grandioso *The Typing of the Dead* de 1999 y que incluye el *Extended Cut*, jugable con teclado y ratón.

límites mucho más amplios y difusos: las de la deliciosa e inabarcable serie B.

Overkill es un paseo furioso y frenético por las convenciones del cine más arrastrado y cochambroso de los setenta, uno en el que los hombres son héroes estúpidos, aguerridos y malhablados, y las mujeres objetos sexuales tan estúpidas, aguerridas y malhabladas como sus compañeros. Una realidad alternativa que nació como explotación de la cultura pop más infecta y que acabó respirando a su propio ritmo. *Overkill* clona, parodia y homenajea aquella cultura, y consigue que su esencia encaje al milímetro con la mecánica del *shooter* sobre raíles. ¿Un genero cuya misma naturaleza está constreñida a unos límites claros y exactos, arbitrarios y ridículos, y que el receptor del mismo acepta con la mejor sonrisa, consciente de que precisamente ahí está su fuerza y poder expresivo? Bueno, esos son los *shooters s*obre raíles, y también es el cine de serie B, al que *Overkill* homenajea con tan buen gusto. Porque por encima de todo, tras los homenajes, los personajes chillones y los extras para prolongar la vida de un título mil veces rejugable (nuestro coletazo favorito, *Typing of the Dead: Overkill*, que ya eleva el ridículo encanto del original a la delicia surreal tipográfica) está la entrega más medida de la franquicia, de ritmo impecable, una locomotora de emociones fuertes en la que los muertos se abalanzan sobre el jugador en las dosis y velocidades apropiadas. Los muertos son catapultados hacia atrás con cada impacto con la cadencia perfecta para ofrecer un desafío equilibrado. El juego, como todos los de su género, es sencillo, y más sin límite de vidas y continuaciones, pero eso es lo de menos: excelentemente diseñado, de mecánica sencilla y exacta y trufado de guiños deliciosos, *Overkill* es rejugable hasta el infinito. Chúpate esa, libertad de movimientos.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10
VIVAN LAS CADENAS



Arriba: Overkill no tiene ningún miedo en rebozarse en lo obvio. Curiosamente, en sus momentos menos sutiles es donde hila más fino.



NO. 22

DETRÁS DE LOS NIVELES

QUAKE III ARENA

Los videojuegos hardcore llegaron a su mayoría de edad con este feroz acercamiento al multugador. Con todos vosotros, la masacre colectiva definitiva.

Lanzamiento: 1999
Plataformas: Windows, Mac OS, Linux, Amiga, Dreamcast, PS2, XBLA
Compañía: Activision (también Loki Software, Sega y EA)
Desarrollador: id Software
Equipo clave:
Graeme Devine, diseñador
John Carmack, programador,
Adrian Carmack, gráficos
Jan Paul van Waveren, creador de bots

ES UN JUEGO que tiene ya quince años, pero eso no ha impedido que se siga hablando de él. Por ejemplo, hay una curiosa historia acerca de *Quake III Arena*, el popular shooter en primera persona que dejó de lado cualquier justificación argumental y triunfó en los PCs de 1999 con gran fanfarria, que cuenta que un jugador había indagado en la inteligencia artificial del juego. Le gustaba la forma en la que los bots no se limitaban a seguir caminos prefijados, sino que aprendían formas de aniquilar a los jugadores y entendían cómo la gente jugaba y se las ingeniaban para superar las tácticas de los humanos. En 2007, puso en pie un servidor de *Quake III Arena* y ubicó ahí a 16 bots para que se enfrentaran sin descanso, una y otra vez. En 2011, volvió al servidor a comprobar cómo se encontraban los bots y vio que estos permanecían en pie, rígidos y enfrentados. No habían intentado matarse. Habían aprendido, asumió, que la mejor forma de sobrevivir era dejar de matarse. Quizás era una forma que tenían los bots de indicarnos cómo podía alcanzarse la paz mundial.

La historia fue difundida a mediados de 2013 por distintos medios, pero más adelante se descubrió que era falsa. Una pena, aunque para empezar, Graeme Devine, programador de *Quake III Arena*, tampoco se creía demasiado la cuestión. "¿Podrían los bots quedarse quietos?" se pregunta. "Sí, pero posiblemente debido a un error. Según los decimales que dictan el comportamiento de los bots crecen, su precisión decrece, hasta que ésta deja de tener sentido".

Sin embargo, el hecho de que tantos años después de su lanzamiento esta noticia se propagara con tanta rapidez dice mucho de la atemporalidad de *Quake III Arena*. Su diseño, sus gráficos y su concepto no se habían desvanecido con el nuevo siglo. Es un juego que sus usuarios han seguido experimentado y comentando. Reduciendo el modo Deathmach a su esencia más pura y convirtiéndolo en una prueba de acción y reacción, id Software obtuvo algo muy especial, tal y como deseaba su cofundador John D Carmack.

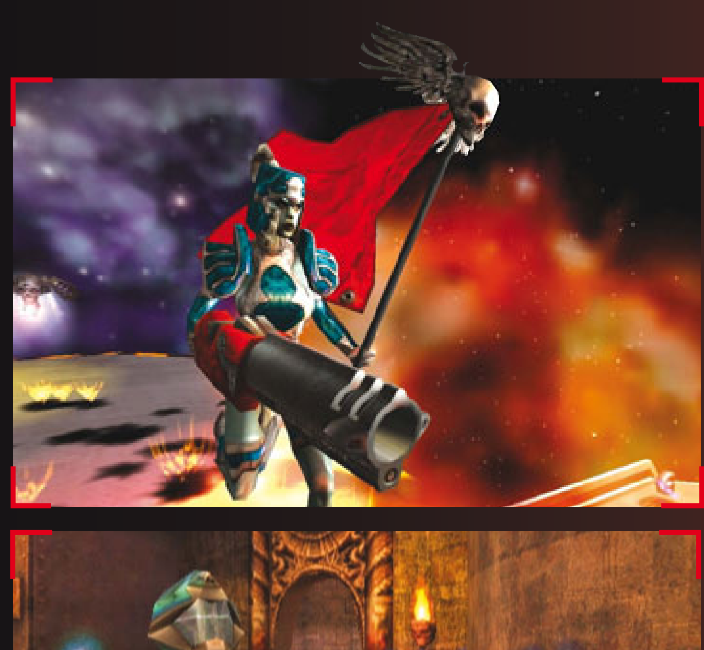
"Yo creo que John quería distanciarse de *Quake II*, un juego con argumento" dice Devine, que llegó al proyecto poco después de que éste arrancara. Carmack y Devine habían estado hablando desde hacía tiempo, y ya habían dejado su huella en la industria. Carmack había sido nombrado una de las personalidades más influyentes de todos los tiempos por *Computer Gaming World* y era conocido por su trabajo como jefe de programación de *Commander Keen*, *Wolfenstein 3D*, *Doom* o *Quake*. Devine, junto con Rob Landeros, había fundado Trilobyte, que produjo *The 7th Guest* y *The 11th Hour*. La empresa cerró definitivamente en el año 1999, no sin antes dejar un legado duradero y asombroso.

> **REDUCIENDO EL MODO DEATHMATCH A SU ESENCIA, ID SOFTWARE OBTUVO ALGO MUY ESPECIAL**

"CUANDO TRILOBYTE CERRÓ John me pidió que fuera a Texas para hablar con Kevin, Adrian y con él mismo", dice Devine acerca de la reunión que precedió a su entrada en el equipo de *Quake III Arena*. "Buscaban a alguien como yo, con un bagaje técnico y de diseño, que pudiera hacer posibles las aspiraciones técnicas del proyecto, un juego en red con grandísimas ambiciones creativas. Me mudé a Texas poco después de aquella primera reunión con el equipo".

El rifle de plasma era letal, pero no tanto como el mítico Rail Gun.









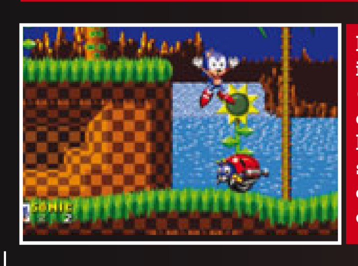




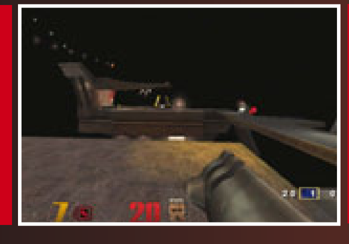


>. EVOLUCIÓN JUGABLE

Sonic The Hedgehog > Quake Arena III > Call Of Duty

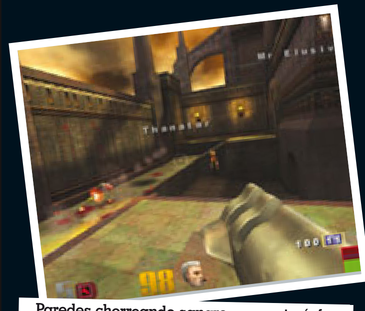


Bueno, fue una influencia para *Quake III* de alguna manera. Los puntos de salto podrían estar inspirados en el erizo azul.



El motor de *Quake III Arena*, id Tech 3, fue usado por Infinity Ward para producir su increíble shooter militar.





Paredes chorreando sangre y una atmósfera histérica con múltiples jugadores fueron las señas de identidad de *Quake III Arena*.

Desde el principio, *Quake III Arena* cambiaría la forma que tenemos de acercarnos al *single-player*. En 1988, id Software había anunciado que Trinity, un proyecto tecnológico en el que Carmack había estado trabajando, había sido cancelado. La función de ese proyecto era la maximización de las aceleradoras de gráficos 3D y la integración de programación Java en *streaming* en la mecánica de los juegos. El desarrollador dijo que Trinity se congelaba porque id Software quería prestar más atención al multijugador. *Quake III Arena* fue el abanderado de todo ello. "Nunca se llegó a pensar en hacer de *Quake III Arena* un juego para un solo jugador en sentido clásico más allá de como fue en el juego final", dice Devine. "En ese sentido, *Quake III Arena* es un arcade sencillo y puro, y creo que funciona bien como juego para un solo jugador".

La decisión fue criticadísima, pero id no tenía tiempo ni recursos para desarrollar un juego para solo una persona estructurado en misiones. El modo para un jugador posibilitaba batallas contra treinta bots a lo largo de 26 niveles de distinto tamaño y complejidad. Agarraba la esencia del multijugador y la respetaba, y aunque la esencia del juego está en el multi, los bots eran unos rivales a tener muy en cuenta. "Eran complicados de programar", reconoce Devine. "Contratamos al programador holandés 'Señor Esquivo' [Jan Paul van Waveren], que había programado un bot realmente bueno para *Quake II*".

Van Waveren adoraba los shooters en primera persona. Durante sus últimos años de instituto diseñó un montón de niveles de *Doom* que distribuyó por BBS. Después se pasó a *Quake*, y le encantó cómo funcionaba en una red local o por Internet. Para 1997 estaba realmente intrigado con el funcionamiento de los bots y había programado uno llamado Omicron que imitaba bastante bien el comportamiento de los jugadores humanos. En dos semanas era el bot de *Quake* más popular.

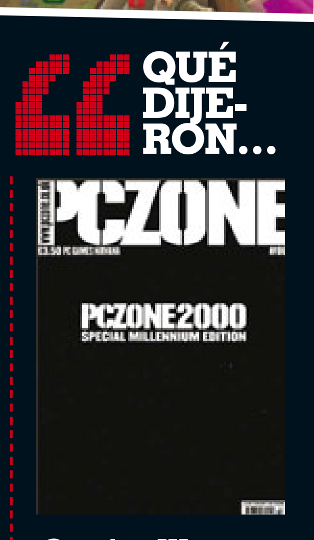
Para van Waveren, *Quake II* fue más revolucionario que su sucesor. La IA estaba programada en C e id Software había liberado el código para que los fans como van Waveren pudieran trastear como quisieran. Su bot para *Quake II* fue el resultado: los jugadores humanos podían fijar preferencias para el armamento de los rivales y si tendían a atacar o defender, pero también podían hacerlos menos predecibles. El bot Gladiator fue lanzado en diciembre de 1998 y, en junio de 1999, Devine escribió a van Waveren para que se pasara por Dallas e intercambiar algunas ideas. Solo llevó algunos días adaptar el bot de *Quake II* a *Quake III*. El estudio contrató al programador para que les ayudara a integrar el bot en el juego después de comprarle el código, así como para que ampliara la programación del mismo.

GRAEME DEVINE
Diseñador

"Escribió el código del bot para *Quake III* y yo le di la personalidad", dice Devine. "Me sentaba con un par de testeadores de Activision durante horas e iba cambiando la configuración de los personajes, y vuelta a empezar. Íbamos afinando la precisión, su tendencia a repetir armas, la respuesta, y todo sin trampas. Algunos bots se comportan de forma muy humana y otros son más mecánicos, tipo los Hunter-Killers de *Terminator*. Nosotros teníamos lo que queríamos gracias a un programador fantástico".

El bot de *Quake III* funcionaba con cuatro capas. La básica contenía la información que el bot podía adquirir y las acciones que podía llevar a cabo, y usaba esa información para determinar dónde ir. La siguiente capa es de objetivos a corto plazo y determina qué puede

QUÉ DIJERON...



Quake III Arena es maravilloso. Arquitecturas llenas de detalles, movimientos fluidos, acción incesante... la experiencia deathmath más pura que puedes encontrar.

PC Zone 86, Febrero 2000



Quake III Arena fue portado a Dreamcast en el año 2000 por Raster Productions, y editado por Sega. Cuatro jugadores podían competir online contra rivales de PC y DC.

y debe hacerse en cada momento, ya que los bots eran capaces de determinar los pros y contras de una situación. La tercera capa fijaba objetivos a largo plazo y estrategias, planteaba cuestiones esenciales para la supervivencia del bot. Ésta se usaba para deducir movimientos específicos, qué hacer en cada momento y si había que solucionar un problema o enfrentarse a un oponente.

■■■ "BUENA PARTE DE la inteligencia artificial de los bots de *Quake III Arena* se basaba en el sentido común", dice van Waveren. "Pero también recurrían a soluciones técnicas muy avanzadas para solucionar problemas más complicados, como decidir una ruta. Conseguí mucha experiencia creando el bot Omicron para *Quake* y a Gladiator para *Quake II*, y la apliqué en la nueva entrega". Los jefazos de id Software daban importancia a la tecnología por encima de cualquier otra cosa, así que estaban complacidos.

JAN PAUL VAN WAVEREN
Creator de bots

La liberación posterior del código mostró hasta qué punto el juego era un triunfo de la programación. "El código de *Quake III* era limpio, una delicia para leer", dice Devine, y añade que "creo que, además quitaron todas las palabrotas de los comentarios".

Dejar que los programadores echaran un vistazo bajo la alfombra era una forma de ver qué podían hacer con el juego otros creadores, y también dar la oportunidad de que emergiera algo de talento oculto. "Id solo piensa en la tecnología", dice Devine. "Si los artistas tenían que rehacer algo por culpa de la tecnología, lo rehacían". Nos cuenta que id Software es una olla en ebullición de creatividad, pero también un entorno duro para trabajar. "Son muy apasionados, y te exigen a ti que también lo seas", dice. "Es algo que puede consumirte si lo permites, y la presión es increíble, pero es el tipo de empuje de la que luego salen diamantes".

Esa complejidad no debía, sin embargo, trasladarse a los jugadores. El diseño era deliberadamente minimalista. Los gráficos eran soberbios y el motor muy efectivo. El juego tenía unas animaciones de última generación, increíbles efectos de luz, un desarrollo fulminante y una intensidad inolvidable. Hacía que te sudaran las manos. Y todo intentando que el juego fuera lo más accesible y directo posible. "Crear menús era complicadísimo", dice Devine. "John no quería un sistema de menús, quería usar un navegador para lanzar el juego. Era un buen plan, pero llegaba con diez años de adelanto. Diseñamos el sistema de menús al final, bajo la dirección de Kevin Cloud, que consiguió la estética perfecta para ellos".

La idea de que los jugadores querían simplemente jugar y no que se les molestara con minucias como un argumento también era correcta. "Ah, ¿lo de los inmortales cogiendo a los héroes de cada mundo y


■ Aunque puede discutirse si *Quake III Arena* puede mejorarse, lo que está claro es que es una experienca deathmatch en estado puro.



QUÉ SE CUENTA TWITTER

@elecay
■ Axioma XI: El lanzacohetes se dispara al piso frente a los pies del rival....

@frangarc
■ q3 es la física newtoniana de alcanzar a un tío a mitad de un salto con el lanzacohetes.

@fastETC
■ "no voy a comprar una aceleradora por un juego sin campaña" jugar en casa de tu colega una tarde "póngame esta vodoo por favor".

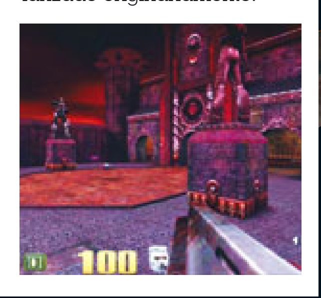
@Franky_oh_yeah
■ Casi me jode un trimestre.

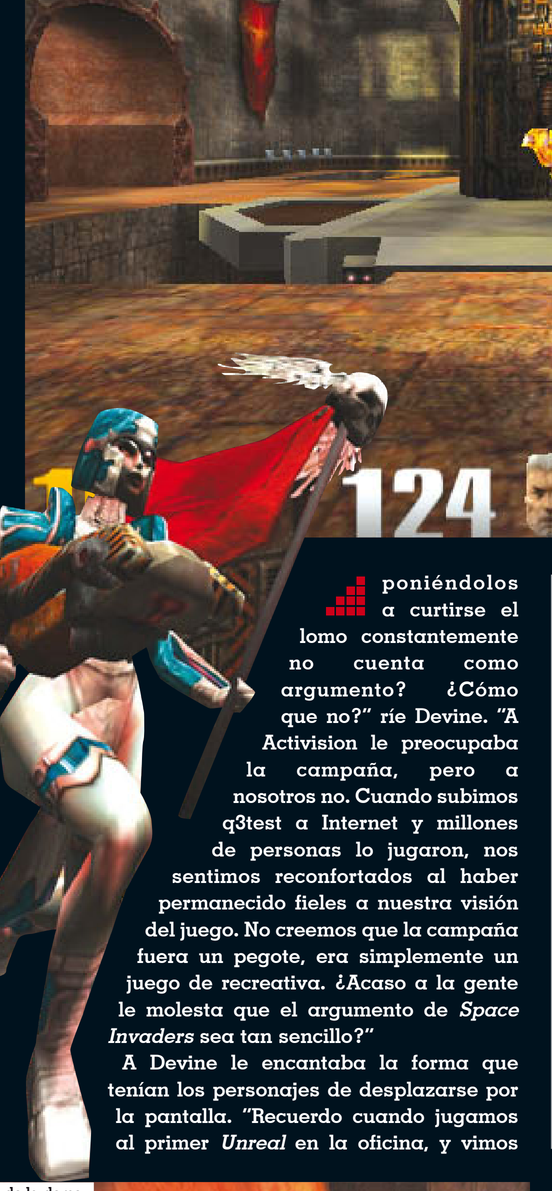
@andresito_epi
■ FUCK XAERO ON NIGHTMARE. FUCK THAT FUCKING CHINK MOTHER FUCKER!

Los ports

El juego fue oficialmente portado a Dreamcast, cuya conexión a Internet permitió a los jugadores de la consola de Sega enfrentarse a los de PC cara a cara. También llegó a PS2 cortesía de Bullfrog Productions, en una conversión recordada por sus desesperantes tiempos de carga.

Pero es en los ports no oficiales donde hay productos de auténtico interés. Hay uno para iOS, via Cydia, para quienes tengan la tablet jailbreakeada, así como otro para PSP. La más demencial es la edición Raspberry Pi, mostrada en agosto de 2011 corriendo en una versión especial de Debian. Puedes encontrarla en **www. store.raspberrypi.com/ projects/openarena?adult** y corre más rápido de lo que muchos jugadores de PC, posiblemente, experimentaron en su día, cuando *Quake III Arena* fue lanzado originariamente.

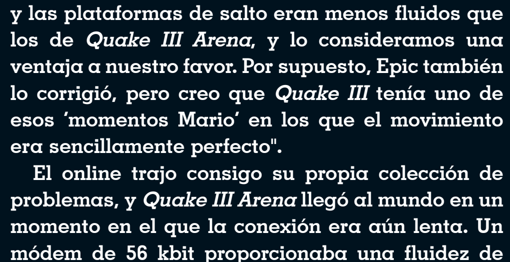




poniéndolos a curtirse el lomo constantemente no cuenta como argumento? ¿Cómo que no?" ríe Devine. "A Activision le preocupaba la campaña, pero a nosotros no. Cuando subimos q3test a Internet y millones de personas lo jugaron, nos sentimos reconfortados al haber permanecido fieles a nuestra visión del juego. No creemos que la campaña fuera un pegote, era simplemente un juego de recreativa. ¿Acaso a la gente le molesta que el argumento de *Space Invaders* sea tan sencillo?"

A Devine le encantaba la forma que tenían los personajes de desplazarse por la pantalla. "Recuerdo cuando jugamos al primer *Unreal* en la oficina, y vimos que los movimientos en las rampas de aceleración y las plataformas de salto eran menos fluidos que los de *Quake III Arena*, y lo consideramos una ventaja a nuestro favor. Por supuesto, Epic también lo corrigió, pero creo que *Quake III* tenía uno de esos 'momentos Mario' en los que el movimiento era sencillamente perfecto".

El online trajo consigo su propia colección de problemas, y *Quake III Arena* llegó al mundo en un momento en el que la conexión era aún lenta. Un módem de 56 kbit proporcionaba una fluidez de juego lejos de ser perfecta, pero los programadores de id Software hicieron todo lo posible para que fuera menos problemática que en otros juegos similares de la época. "Por aquel entonces era el único juego de su estilo al que podías jugar con un módem de esa velocidad y que fuera todo más o menos fluido", dice Devine. "Trabajamos mucho en la compresión de la red y en la seguridad, pero el multijugador, aún con módem, funcionaba muy bien. Todos damos por sentado lo que supone Internet ahora. Tenemos los aparatos conectados las veinticuatro horas. Pero por aquel entonces la situación era justo la contraria".





El mapa Arena Gate fue lanzado como parte de la demo.

Con esos problemas potenciales en mente, se aseguraron de que todo lo que apareciera en el juego estuviera ahí por una buena razón: "Discutimos un montón. Por casi cualquier cosa. Por cada elemento del juego. Como en una familia: todos somos hermanos, pero si hay que gritar, se grita", dice Devine. Y todo ello, en plena ebullición creadora. "Fue uno de los mejores procesos creativos en los que me he visto inmerso, podíamos pasar horas hablando del ángulo del alcance de la escopeta, la cantidad de metralla que escupiría y qué daño haría dependiendo de su posición en el ángulo. Cada elemento del juego estaba estudiado para estar ahí tal cual estaba".

La personalización también era importante para id Software, que quería que los jugadores sintieran que podían controlar todos los aspectos del juego. "Todo podía personalizarse", dice Devine. "Recuerdo que, años después del lanzamiento, John y yo acudimos a una QuakeCon y vimos que

la gente jugaba con el campo de acción configurado al ancho máximo, texturas deshabilitadas, todo al mínimo, y John dijo que eso no era lo que queríamos cuando hicimos el juego. Después de aquello creamos la posibilidad de que en los torneos todos los jugadores jugaran con las mismas variables".

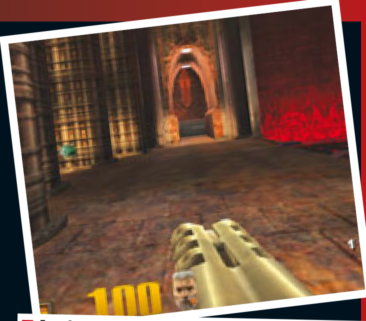
■■■ DEVINE DICE QUE la sensación de estar en un bando en un juego es importante. Él estaba acostumbrado a juegos estructurados en equipos ("Por ejemplo, jugando a *Warcraft II*", dice), y que esta sensación intentó aplicarse a la expansión *Quake III: Team Arena*, lanzado a finales del año 2000. Muchos mods de aficionados habían avanzado algo de lo que *Team Arena* implementó oficialmente, y demostró que id estaba atenta a la creación de nuevos modos de juego, nuevos tipos de jugadores y nuevas armas. Que no es que las que ya había en el juego no fueran buenas: la ametralladora con fuego de dispersión, el lanzagranadas, la pistola de plasma... las ejecuciones con el guante estaban solo al alcance de los más hábiles, pero los resultados eran muy satisfactorios.

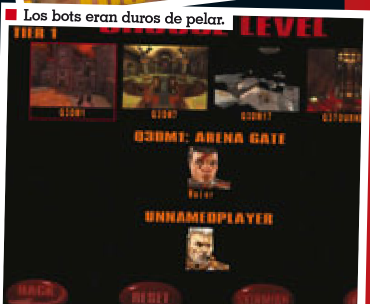
Todo ello se combinó para hacer de *Quake III Arena* un juego casi perfecto, uno que aún es popular en torneos de e-sports. Que recibiera tan buenas críticas por ingredientes muy distintos (armas, efectos especiales, texturas, aunque algo menos por la voz del narrador y la falta de originalidad) fue muy satisfactorio para Devine. "Estaba encantado", dice.

Durante años, Devine jugó muchísimo, pero sus gustos y costumbres han cambiado. Ahora juega más a consolas que a PC y se pasó a *Halo* cuando hizo *Halo Wars*. Pero siempre llevará a *Quake III Arena* en el corazón. "La comunidad de modders ha generado compañías, carreras completas, y una tremenda avalancha de creatividad a lo largo de los años. Estoy realmente orgulloso de muchas de las cosas que he visto", dice. "La gente aún juega a q3test1 y q3test2 hoy día. Es algo que me deja alucinado. *Quake III* fue resultado de la combinación del equipo correcto en el momento adecuado con la cantidad de pasión exacta. Es muy raro que suceda algo así con tanta precisión, y he tenido la suerte de formar parte de ello unas cuantas veces. Cuando veo en los créditos de algún juego un 'Agradecimientos especiales a Graeme Devine', hace que me sienta muy pequeño. *Quake III Arena* no es mío, pertenece a id Software, fue creado por un equipo de tremenda calidad encabezado por John Carmack. Creo que fue la intuición de John la que hizo que el modding fuera tan sencillo, haciendo que el juego despegara. Estoy muy contento de haber sido parte de un proyecto así".

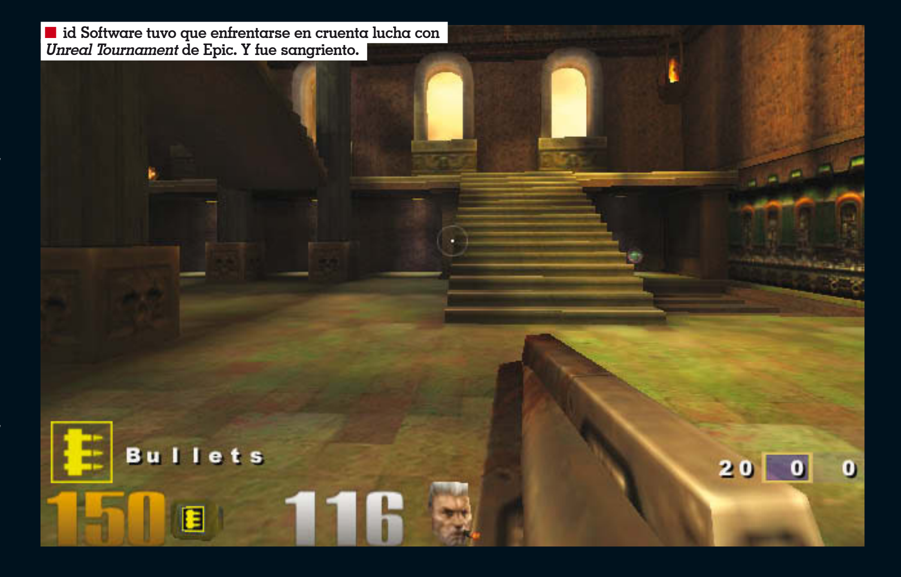
SE DISCUTIÓ CADA ELEMENTO. SI ALGO ESTABA, SE LO HABÍA GANADO

GRAEME DEVINE, DISEÑADOR





■ Los bots eran duros de pelar.



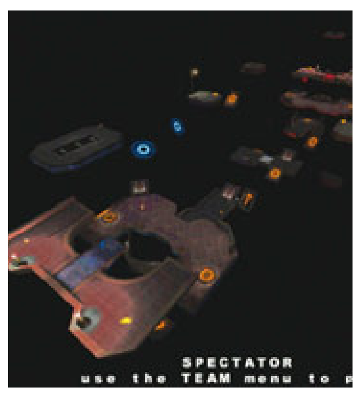
■ id Software tuvo que enfrentarse en cruenta lucha con *Unreal Tournament* de Epic. Y fue sangriento.

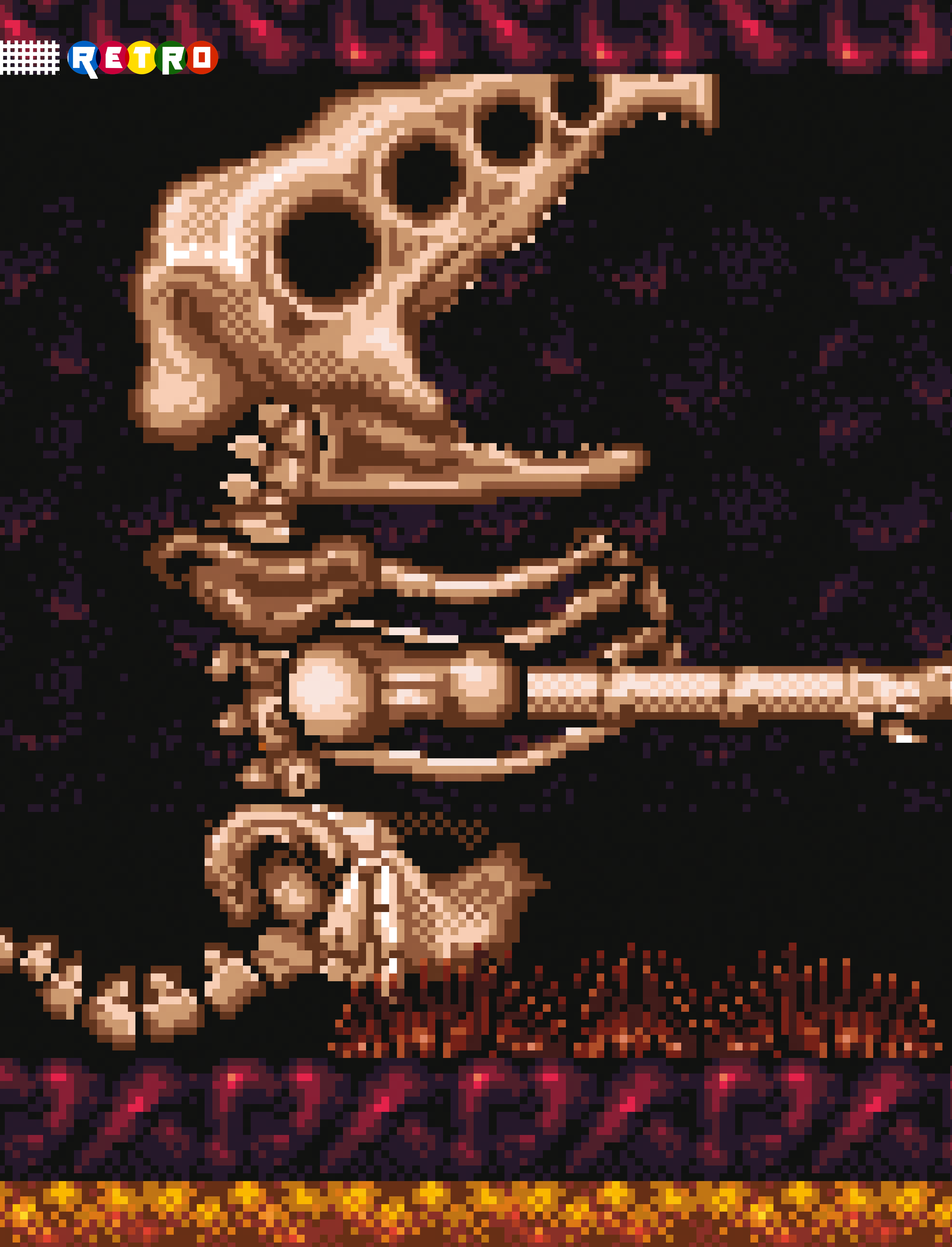
Capacidad para la comunicación

■ Mientras que *Quake III Arena* estaba en producción, id Software aún era un estudio pequeño en el que trabajaban apenas 14 programadores. "No necesitábamos demasiado esfuerzo para organizar el grupo", dice van Waveren, que desarrolló sus bots en seis meses. "Quizás la comunicación no era siempre perfecta, pero todos teníamos unas nociones claras de en qué trabajaba el resto del equipo".

Debido a las limitaciones de presupuesto y personal, los desarrolladores también tomaban parte activa en el testeo. "Todos jugábamos a diario y era habitual llevar a colegas al estudio para que nos dieran opiniones adicionales", afirma van Waveren, que asegura que en su primer mes pasaba tres horas seguidas cada día jugándolo. "Era buena idea ser tan buenos como el mejor de los jugadores, para poder programar buenas IAs para los bots".

Esta aproximación al desarrollo también ayudó a que las cosas permanecieran simples. Una parte de lo que hace destacar al juego es el diseño minimalista, asegura van Waveren: "El juego es fiel a la esencia de un shooter multijugador, y se dedica a ser sencillamente eso, pero lo hace muy bien gracias a su mecánica rápida y adictiva". Y en eso, van Waveren era bueno: "Jugué mucho cuando lo lanzamos, y siempre acababa en un uno contra uno contra un tío que me ganaba constantemente, en cada partida, hasta que al cabo de un mes le vencí. No volví a verle nunca más en nuestros servidores…"




RETRO



SUPER METROID

SNES [Nintendo] **1994**

■ PARA SER una compañía conocida por sus juegos familiares, Nintendo tiene cierta afición a incorporar imaginería perturbadora en algunas de sus franquicias más populares, como la visión de Mario asfixiándose bajo el agua en su debut en Nintendo 64 o la brutal ejecución de Ganondorf en *The Legend Of Zelda: Wind Waker.* Pero si hablamos de auténtico horror inexplicable, es la franquicia *Metroid* la que abre la caja de Pandora que oculta la aparente vena sacarinosa de Nintendo. Por ejemplo, con Crocomire, un jefe de *Super Metroid* famoso por cómo fallece. Una vez que Samus consigue hacer retroceder a la bestia, ésta cae en un río de lava y las llamas queman su carne hasta dejar al descubierto un esqueleto que aúlla presa de la agonía. Su cadavérica reaparición es material para pesadillas y es uno de los momentos más macabros de la historia de Nintendo.

ROMPE MOLDES

FINAL FANTASY VII

Lanzamiento: 1997 **Compañía:** Sony CE America/Europe
Desarrollador: Square **Plataforma:** PlayStation



La, te pongas como te pongas, ridícula y enorme Buster Sword de Cloud era definida como Cuchillo de Cocina Gigante por el diseñador de personajes Tetsuya Nomura.

Al redefinir los juegos de rol tal y como se conocían y proporcionar a los videojuegos apoyo desde el que crecer, Final Fantasy VII fue se convirtió en uno de los juegos más importantes de la larga vida de PlayStation.

FINAL FANTASY VII, el primer gran *blockbuster* rolero en Occidente, hunde sus raíces en Nintendo, pero la historia de su desarrollo es tan enrevesada como el trasfondo de cualquier... bueno, de cualquier *Final Fantasy*. El caso es que Squaresoft acabó lanzando el juego en PlayStation por las posibilidades del formato CD-ROM, que ofrecía más espacio que los cartuchos a los que se aferraba Nintendo.

Sony, decidida a capitalizar la traición de Squaresoft, invirtió cien millones de dólares en marketing solo en Estados Unidos, provocando una fiebre por el juego nunca antes vista en el género. Anuncios en televisiones generalistas, carteles en las calles... sumado a un presupuesto de desarrollo de 45 millones de dólares, tanto Sony como Squaresoft arriesgaron mucho con un título que tenía que demostrar ser digno del sambenito de ser el primer *Final Fantasy* en 3D.

Con la distribución internacional asegurada, Squaresoft contrató a un centenar de artistas digitales para el juego, los repartió en un equipo japonés y otro norteamericano, y creó un nuevo estudio en Hawaii donde aglutinó a la mayor parte del equipo occidental (y cuya localización influiría en la ambientación tropical de algunos escenarios de *Final Fantasy X*). *Final Fantasy VII* llevó al género los grandes presupuestos y las cinemátivas CGI (desde entonces, prácticamente un estándar en el género). Yoshinori Kitase, director de la serie *Final Fantasy* desde la quinta entrega, de hecho, quería ser director de cine.

El hardware de Playstation permitió la construcción de enormes *setpieces*, que dejaban que el jugador interactuara antes de disparar cinemáticas en los puntos climáticos que servían para puntuar la narrativa y para exhibir músculo gráfico y visual. La presentación de fondos renderizados tenía un tono casi voyeurístico, mientras que muchas de las cinemáticas eran más íntimas, viñetas mucho menos llamativas pero mucho más emocionales.

Los momentos álgidos de la historia, aquellos con los que *Final Fantasy VII* se define (la persecución en moto por Midgar, la muerte de Aeris, el encuentro con Sephiroth entre las llamas) no habrían sido tan impactantes sin ese mundo creíble y trabajado que caracteriza al juego. *Final Fantasy VII* fue uno de los

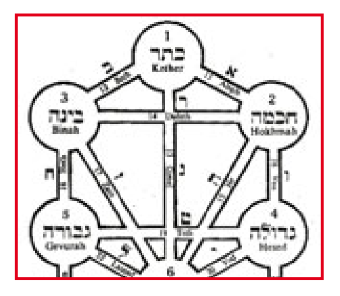
LA ANATOMÍA DE FINAL FANTASY VII

LAS INFLUENCIAS MÁS INSOSPECHADAS DE FFVII



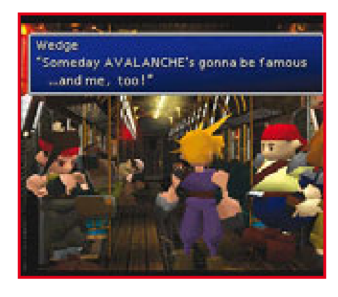
NEON GENESIS EVANGELION

★ No solo hay guiños muy concretos, como la armadura de Asuka Langley entre las posesiones de Dio, es que tanto *Evangelion* como *Final Fantasy VII* tienen paralelismos religiosos, y jóvenes héroes destinados a salvar el mundo.



LA CÁBALA

★ Final Fantasy VII contiene alusiones a las enseñanzas de la Cábala; el nombre completo de Sephiroth (en inglés) es Sepher Sephiroth (en hebreo, 'El libro de los números'). Algunas interpretaciones de la Cábala también hablan de un Dios emergente que nos es familiar.



STAR WARS

★ Los personajes recurrentes de *Final Fantasy* Biggs y Wedge debutarom en la anterior entrega, pero fue en esta donde más popularidad tuvieron como guiño a *Star Wars* y el obvio paralelismo de un grupo de rebeldes luchando contra un Imperio malvado.



DEEP PURPLE

★ No, espera, espera. Escucha *Burn* de Deep Purple, entonces escucha *Still More Fighting* de la BSO de *Final Fantasy VII*. Podríamos pensar en una coincidencia si no supiéramos que Nobou Uematsu contrató a Ian Gillan para *Blue Dragon* Back en 2006.

primeros juegos de rol en llegar a Occidente donde se animaba al jugador a explorar, premiándole por hacerlo con contenido narrativo o elementos adicionales del juego, como dos personajes (Yuffie y Vincent) completamente opcionales. Todo ello se sumaba a escenas que solo se activaban con personajes y escenarios concretos, o con determinados miembros del equipo presentes, dando como resultado un mundo que parecía estar vivo, que no se agotaba. Cada mínimo aspecto de El Planeta se había cuidado hasta el extremo, debido quizás a la abundancia de artistas y diseñadores en el equipo. Otros juegos del género habían incluído elementos escondidos con anterioridad, pero *Final Fantasy VII* dio una significación especial a estas misiones de bonus, premiando a los jugadores por completarlas con armamento devastador, cinemáticas extra, materia especial, magias ocultas, todo con el propósito de de que el jugador intentara completar la aventura al cien por cien y se empapara en la historia y atmósfera del mundo.

■■■ El sistema de combate también tenía un par de puntos fuertes, siendo lo suficientemente accesible para los recién llegados al género, pero con elementos reconocibles para el aficionado encallecido. Las batallas de *Final Fantasy VII* mantenían el sistema de Tiempo Activo creado en la cuarta entrega y que bañaba cada encuentro de inmediatez y dinamismo, al tiempo que eliminaba el sistema de habilidades basado en clases que hasta entonces había soportado la serie. Introduciendo la materia (cristales de energía vital planetaria que daba acceso a todo tipo de habilidades y poderes), *Final Fantasy VII* dejaba atrás las limitaciones que los 'trabajos' imponían en los personajes en juegos previos: los sanadores ya no eran ignorados entre jefe y jefe, los tanques podían lanzar hechizos, los magos ya no eran cañones de cristal de un solo disparo.

Introduciendo la materia en un arco narrativo más amplio, *Final Fantasy VII* se podía permitir algo insólito hasta la fecha, y sentimos el espóiler, pero si no sabías esto quizás deberías estar jugando a este juego en vez de leyendo sobre él: matar a un personaje principal. *Final Fantasy VII* te hacía sentir inteligente y poderoso con su sistema de microgestión de materia y equipo. Pero la muerte de Aeris eliminaba ese poder de un plumazo de forma inteligente e intencionada. Mil veces se ha analizado este giro narrativo, y algunas voces críticas incluso lo han definido como sobrevalorado, pero pocas veces se ha manipulado emocionalmente de esa manera al jugador.

Ha habido muchos contendientes por el trono de rey de los RPG, pero pocos han logrado combinar sus elementos tan sabiamente como esta joya para Playstation. Un mundo inmersivo, cinemáticas comparables con el mejor cine de acción de los noventa, personajes creíbles, mecánicas que incitaban a explorar sin pausa… *Final Fantasy VII* consolidó uno de los géneros más seguidos del medio y consagró a la saga como imprescindible para entender la evolución de los videojuegos.

SQUARESOFT DEDICÓ MÁS DE CIEN ARTISTAS AL DESARROLLO

DATOS CLAVE

■ La tecnología que dio bríos a las cinemáticas de *Final Fantasy VII* inspiró al productor Hironobu Sakaguchi para empezar la producción de la primera película de *Final Fantasy*.

■ *Final Fantasy VII* es la entrega más exitosa de la franquicia, con diez millones de unidades vendidas en todo el mundo y unos cuantos spin-offs a cuestas.

■ Existen bastantes similitudes entre su anterior entrega y Final Fantasy VII. La más notable quizá es el diseño de Kefka en su forma final y la de Sefiroth en el combate final, ambos con un ala.

ROMPE MOLDES

LOS SIETES DE FINAL FANTASY VII

FINAL FANTASY VII ERA MUY CONSCIENTE DE SU RIDÍCULA POSICIÓN COMO SÉPTIMA ENTREGA DE UNA FRANQUICIA DE ÉXITO, Y DA LA IMPRESIÓN DE QUE LOS DESARROLLADORES DECIDIERON PRESUMIR DE SEMEJANTE HITO.



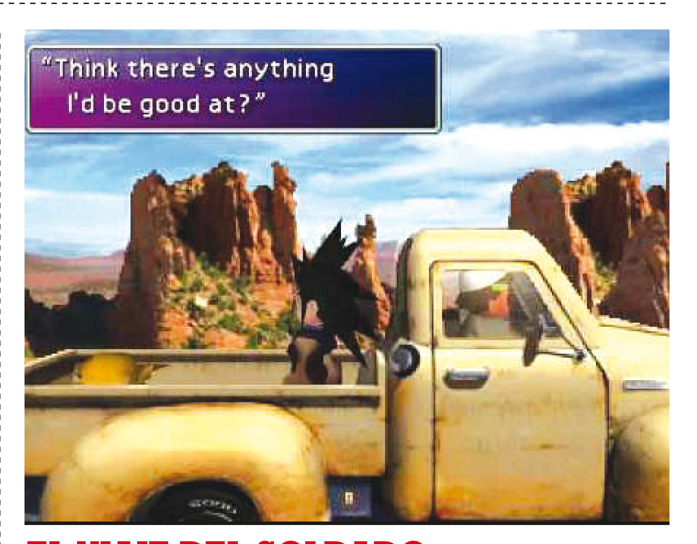
TESOROS OCULTOS EN EL BOSQUE DE LOS ANCIANOS

LA LOCALIZACIÓN OCULTA del Bosque de los Ancianos contiene siete tesoros secretos. Pueden ser encontrados resolviendo puzzles de lógica que, desde luego, vale la pena hacer. Algunas de las mejores armas del juego para Vincent y Cloud están aquí, por no hablar de buenas provisiones de materia.



SÉPTIMO CIELO

TIFA TIENE UN pequeño bar-restaurante en Midgar llamado Séptimo Cielo, que también sirve de base de operaciones para Avalancha en el juego. Desde entonces, la frase Séptimo Cielo ha sido recurrente en el canon de *Final Fantasy*.



EL VIAJE DEL SOLDADO

DURANTE EL TRANSCURSO del juego se descubre que Cloud dejó atrás a Tifa en Nibelheim para unirse a los mercenarios de SOLDADO siete años antes de la historia principal. Tifa, como buena amiga leal, busca novedades sobre Cloud a diario.



SIETE INVITADOS

■ CUANDO LLEGAS AL Séptimo Cielo, hay siete invitados ocupando las habitaciones libres del lugar: Biggs, Wedge, Jessie, Marlene, Tifa, Barrett y (según llegas) Cloud.



AVALANCHA

■ LA CÉLULA ECO-TERRORISTA que recluta a Cloud al principio del juego fue creada en el Sector 7 de Midgar, destruido más tarde por Shinra para erradicar de raíz el grupo.



EL AVISO DE RED XIII

■ RED XIII TE cuenta que el Meteorito caerá a la Tierra en siete días. El tiempo justo para recorrer el mundo, terminar con misiones secundarias pendientes y pasarlo pipa en un parque de atracciones.

CLOUD MEJORA

■ AUNQUE ARRANCA EN el nivel 6, Cloud siempre sube al 7 después de su primera batalla contra unos guardias con ametralladoras cuando intenta cumplir su primera misión.



SIETE ES COMPAÑÍA

■ AUNQUE HAY NUEVE personajes jugables (Cloud, Aeris, Tifa, Barrett, Cid, Cait Sith, Red XIII, Yuffie y Vincent), solo siete son obligatorios, ya que Yuffie y Vincent son opcionales.



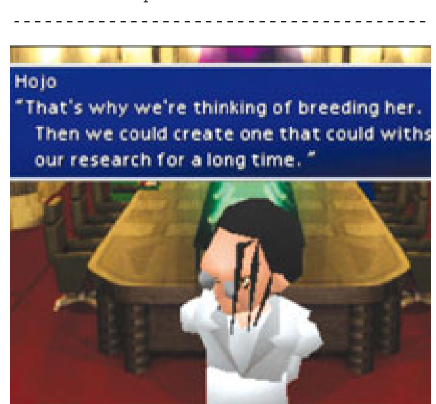
ALL LUCKY 7S

■ SI LA HP de un luchador llega a 7.777 en una batalla, aparecerá el famoso estado de 'All Lucky 7s', haciendo que el personaje encadene 63 ataques y consiga 7.777 puntos de daño.



LAS ATRACCIONES DE GOLD SAUCER

■ EL PARQUE DE Gold Saucer, construido sobre las ruinas de Corel, es famoso por sus atracciones (siete, concretamente). Las llamamos atracciones, pero son más bien minijuegos.



AÑOS ENTRE REJAS

■ EL CIENTÍFICO LOCO responsable del programa SOLDADO, el proyecto Jenova y (lo peor de todo) de engendrar a Sephiroth, mantuvo a Aeris y a su madre Ifalna encerradas siete años en un sótano en el Edificio Shinra.



DIAS DE INCONSCIENCIA

■ DESPUÉS DE QUE SEFIROTH consiga la Materia Negra y el Meteoro haga de las suyas, Tifa entra en un colapso que la mantiene inconsciente durante siete días completos.







ENTREVISTA

STOO CAMBRIDGE

El creador del mítico Cannon Fodder nos habla de sus años en Sensible Software, las paletas de 16 colores y las polémicas distinciones de parte del ejército británico.

Sensible Software es, sin duda, uno de los estudios de desarrollo más famosos de Reino Unido, pionero de una industria que creció de forma extraordinaria en los ochenta y noventa. Crearon videojuegos clásicos, ganaron múltiples premios y divirtieron a toda una generación de jugadores con sus gráficos de 16 bits y su estrafalario sentido del humor. Parte de aquella magia se debía a Stoo Cambridge, un joven diseñador de Ilford, Essex, cuya devoción por los videojuegos empezó con su primer Commodore VIC-20. Comprobamos al hablar con él no solo hasta dónde llega su pasión por los videojuegos, sino también cuánta sangre, sudor y lágrimas ha invertido en su larga y envidiable carrera. Nos hemos sentado con el clon de Elvis que creó *Cannon Fodder* para hablar de sus humildes inicios, del juego que le dio la fama y de la eterna esperanza de que en algún momento del futuro vuelva a reunirse el equipo que hizo grande a Sensible Software.

Háblanos de tu primer ordenador.
El Commodore VIC-20. Yo tenía unos catorce o quince años, y mis padres me lo compraron por Navidad. Algunos de mis primeros juegos eran increíbles, la mayoría de Jeff Minter. Títulos como *Abductor*, *Laser Zone*, o *Traxx*. Me dejaron alucinado. Eran como juegos de recreativa, lo cual es un logro considerable teniendo en cuenta lo primitivos que eran los gráficos del VIC-20.

¿Cuándo empezaste a pensar en dedicarte a los videojuegos?
A mi mejor amigo le regalaron un Commodore 64. Mis padres no querían gastar tanto dinero al principio, pero un año y medio después me compraron un Commodore 128, que era completamente fantástico. Recuerdo jugar a aquellos títulos y pensar, '¿Puede haber una forma mejor de ganarse la vida que haciendo esto?'. Posiblemente ese fue el catalizador.

¿Cuál fue el primer juego que creaste?
Tenía uno que casi salió en Commodore 64, un hack del *Shoot'Em-Up Construction Kit*. Lo llamé *Battle Ball* y Power House estaba interesada en publicarlo, pero quebraron justo antes de poder hacerlo. Por suerte, me pagaron un adelanto que me permitió comprarme un Amiga 1000 y diseñarme un porfolio en Deluxe Paint.

> **PENSÉ QUE NO TENÍA NADA QUE PERDER Y MANDÉ UN DISCO A SENSIBLE SOFTWARE SIN ESPERAR NADA**

¿Cómo conseguiste entrar en Sensible Software?
Por aquel entonces trabajaba por cuenta propia, y vi un anuncio en una de las revistas de videojuegos quincenales de la época. No recuerdo en cual exactamente, pero en la contraportada de cada número había anuncios y ofertas de trabajo, y allí vi la de Sensible Software. Recuerdo que pensé que no tenía nada que perder, así que les mandé un disco sin esperar que aquello fructificara. La sorpresa llegó



HABLA EL DESARROLLADOR

"Cuando Stoo empezó con nosotros era un chico muy joven y tranquilo. Yo tenía unos treinta años, así que era el veterano del grupo. Él tenía cierto entusiasmo juvenil por los juegos, estaba desesperado por entrar en la industria y demostrar su talento en la oficina. Trabajamos juntos en algunos juegos: Stoo era una persona tan tranquila como yo, así que a pesar de la inmensa presión para ir acabando trabajos, nunca dejaba que el estrés pudiera con él. Bueno, a excepción de una vez en la que yo estaba jugando al fútbol en la oficina y rompí por accidente un regalo que sus padres le habían hecho. Se puso hecho un basilisco. Recuerdo cuando grabamos el vídeo musical de *Sensible Soccer* y tuvimos que hacer de hooligans. Las visitas al pub fueron mucho menos divertidas cuando Stoo se fue."

CHRIS CHAPMAN,
PROGRAMADOR JEFE DE SENSIBLE SOFTWARE





El mensaje pacifista del juego se le escapó, por desgracia, a muchos medios de la época.

cuando me escribieron para que fuera a hacer una entrevista.

¿Fue muy fuerte el paso de freelance a tener un trabajo a tiempo completo?
Fue una época muy excitante, porque no solo estaba trabajando con una compañía que admiraba, sino que era la primera vez que vivía de mi sueldo. Sensible aún estaba en Cambridgeshire, así que tuve que mudarme desde la casa de mis padres en Ilford, lo que fue un gran paso para mí.

Háblanos de tu primer día en Sensible.
Estaban terminando *Wizkid*. Chris Chapman estaba dando los últimos retoques a *Mega Lo Mania* y todo el mundo hablaba de hacer una portada para el disco de Sim Brick, una parodia de *SimAnt*. Pensé 'Soy el nuevo, voy a intentar impresionarles'. Dije que haría el arte y Jon Hare (Jops), el director creativo, dijo 'Fenomenal, lo necesitamos acabado para mañana por la mañana.' Así que mi primera experiencia en Sensible fue la de pasar toda la noche creando la portada del disco *Sim Brick* para *Amiga Power*.

¿Era Sensible Software un sitio tan relajado para trabajar como se dice?
Mucho. De hecho, teníamos montones de coches por radio control en la oficina, jugábamos con ellos todo el rato. La primera oficina estaba al lado de unas vías de ferrocarril, y cuando queríamos relajarnos, los lanzábamos a toda velocidad por allí. Había montones de baterías cargándose constantemente. Así era todo en Sensible. Tampoco importaba cuántas horas trabajaras, siempre que terminaras lo que tenías que terminar. Si quería tomarme unos días libres para descansar podía hacerlo, siempre que hubiera acabado todo el trabajo que tenía pendiente. Así era como funcionaban las cosas allí...

HABLA EL DESARROLLADOR

"Lo primero que me llamó la atención de Stoo fue su mata de pelo rizado. Hasta que entró él yo me había encargado siempre del arte de los juegos, así que la llegada de otra persona para ayudarme con mi trabajo era al mismo tiempo una bendición y un motivo para desconfiar. Era estupendo tener a alguien que aligerara la carga de trabajo, y era muy bueno: trabajaba duro, era muy organizado, pero la comunicación entre nosotros siempre fue fácil. Como jefe, siempre orienté a Stoo diciéndole qué necesitábamos y dándole detalles sobre los niveles que había que hacer para que fuera modificándolos por su cuenta."

JON 'JOPS' HARE
JEFE DE DISEÑO DE SENSIBLE SOFTWARE

Cuéntanos cómo fue tu primera aproximación a *Cannon Fodder*.
Solía empezar escogiendo un par de colores que usaba como base, y a partir de los que construía la paleta. Era raro empezar directamente con la paleta completa y 16 colores ya preparados para trabajar. Como mucho, solía usar diez y dejaba el resto de reserva. Lo más complicado era animar. Siempre he dicho que lo más difícil del desarrollo de *Cannon Fodder* fue animar a los personajes para que pareciera que las manos se movían adelante y atrás cuando andaban. ¿Cómo se supone que puedes dar la sensación de movimiento usando solo tres píxeles? Mi solución para el problema fue usar un color oscuro cuando los brazos van atrás y otro más claro cuando se mueven adelante, usando por ejemplo tres tonos de gris. No sé si alguien más empleó esa técnica, pero fue la única manera que se me ocurrió para dar la sensación de movimiento. Quería que mis soldaditos tuvieran el mejor y más detallado aspecto posible.

¿Eras muy selectivo con los colores de la paleta, teniendo en cuenta que estabas limitado a solo 16?





Pantalla de Joe Blow, el juego cancelado de Stoo para Playstation.

Hubo un momento en el que estaba haciendo los fondos y no había puesto azul porque estaba intentando que todo fuera realista. Pensé que el agua de la jungla no sería azul, sino verde, turbia y horrible. Entonces Jops me dijo que teníamos que hacer el agua azul, y me cabreé por todo el tiempo que le había dedicado al tema, y porque no me quedaba espacio en la paleta. Así que tuve que remapear todo para hacerle hueco al azul. Era frustrante, pero la cosa es que construías la paleta desde el principio. No pensabas 'Voy a dejar cuatro colores para las explosiones, dos para los uniformes...', sino que tenías que hacerlo sobre la marcha y asegurarte de que cada color podía tener múltiples usos. Por ejemplo, el rojo se usaba para las explosiones, y también para las cajas. Mires donde mires hay algún color que se está reutilizando. Ahora eso no se hace porque no tienes esas restricciones técnicas.

La British Legion es una asociación caritativa que recauda fondos para el ejército británico. ¿Por qué protestaron cuando usasteis la amapola que dan como distinción como parte del juego?
No me hables de la amapola. Creo que inventé nuevas palabrotas

Sin trabajo, ni cerveza, Stoo pierde la cabeza.


cuando pasó aquello. Nunca pensé que dibujar en el juego una amapola que le compré a un miembro de la British Legion me iba a dar tantos problemas. Simplemente me gustaba la flor, y estábamos trabajando contrarreloj, pendientes de muchas cosas a la vez. Así que cuando la British Legion nos dijo que estábamos glorificando la guerra y que no podíamos usar su símbolo, tuvimos que empezar esa parte de nuevo. Tuve que ponerme a buscar amapolas por Saffron Walden hasta que encontré una amapola real que redibujar. Tuve que hacer todo aquel estupendo mapa de bits para los créditos de inicio y demás pantallas donde salía. Fue una pesadilla, lo último que necesitábamos en aquel momento. Por suerte, no afectó al juego en sí, y supongo que la publicidad nos vino bien. Pero en entonces fue un grano en el culo.

En tu opinión, ¿por qué crees que a tanta gente le costó pillar el mensaje anti-bélico del juego?
Muchas personas malinterpretaron lo que intentábamos contar. Los medios vieron ahí una historia de la que sacar partido, y dijeron que estábamos glorificando la guerra, pero solo hay que jugar al título para darse cuenta de que es completamente falso. Aprendimos unas cuantas cosas acerca de lo mal que la prensa generalista interpreta los videojuegos, que es algo que no ha cambiado demasiado. Aún ahora, cuando alguien muere de un disparo, se habla en las noticias de que el asesino es jugador de *Grand Theft Auto*.

¿Por qué decidiste dejar Sensible Software?
Pude ver en qué dirección iba la compañía en medio de la producción de *Sensible Golf*. Algo había cambiado en la oficina, que cada vez era más grande, pero que sin embargo se sentía cada vez más vacía, a pesar de que estaba llena de gente. Antes de aquello éramos un grupo de colegas, pasándolo bien, haciendo buenos juegos y disfrutando del proceso. Pero cuando llegó un punto en el que todo estaba lleno de gente que lo único que hacía era ir de despacho en despacho (gente a la que yo ni siquiera conocía) pensé que aquello ya no era Sensible. Fue triste, porque yo no quería irme. Me sentía como David Tennant en *Doctor Who*, justo antes de regenerarse como Matt Smith. Pensaba 'No quiero irme', pero tenía que hacerlo. Fue entonces cuando decidí fundar mi propia compañía.


La guerra nunca había sido tan divertida.

¿Te sorprende que Codemasters (propietarios actuales de Sensible Software) no hayan experimentado con remakes para iOS de algunas de sus IPs?
No del todo. No creo que la dirección actual de la compañía tenga la visión necesaria para resucitar esos clásicos, por mucho que me gustara que lo hicieran. Solo tienes que mirar el desastre de *Cannon Fodder 3*.

ME SENTÍ COMO EL DOCTOR WHO DE DAVID TENNANT JUSTO ANTES DE REGENERARSE COMO MATT SMITH

¿Que tal fue el tiempo que pasaste al frente de Abstract?
Fue estupendo cuando fundé mi propia compañía junto a Chris Denman, al que conocí en Sensible. Tuvimos mucha suerte de cerrar un trato con Telstar, y les encantó la idea de *Joe Blow* que les vendimos. Teníamos oficinas en Braintree y todo iba bien. Era casi como un Sensible 2.0 y lo estábamos pasando muy bien creando *Joe Blow*, pero todo se torció muy deprisa. Telstar se pasó de presupuesto, cortaron el grifo con *Joe Blow*, y el nuestro fue uno de los muchos proyectos que murieron al no encontrar ninguna otra compañía que se hiciera cargo de él.



Sim Brick fue el primer juego en el que trabajó Stoo Cambridge cuando llego a Sensible Software.

Aparte de *Joe Blow*, ¿hubo otros juegos que tuvierais que cancelar?
Había un proyecto en el que estaba trabajando con Gary Numan y que no llegó a realizarse. Sin desvelar demasiado, era un juego de vampiros centrado en la calidad de aquello de lo que se alimentaba el jugador. Si le chupabas la sangre a ancianos, la vida que recibías era escasa, pero si te alimentabas de un niño obtenías mucha más energía. Creo que el proyecto se llamaba *Black Hunger*, que no es un nombre demasiado brillante, pero la música de Gary por entonces estaba pasando por una etapa oscura, y le habría venido estupendamente. Es una pena que la idea se quedara ahí.

¿Echas de menos el trabajo en equipo o estás mejor como freelance?
Cuando cerramos Abstract pasé por una época muy mala. Llegué a pensar que no podría dedicarme a esto de nuevo. No podría montar otra compañía después de todo lo que perdí la primera vez. Por eso he sido freelance desde entonces. Pero si mañana me dice alguien que van a constituir una nueva versión de Sensible, iría allí sin pensarlo.

¿Has tenido conversaciones con antiguos miembros de Sensible acerca de reformar la compañía?
Hemos hablado del tema, y estuvimos pensando en arrancar algún proyecto. Hicimos algunos bocetos, nos reunimos un par de veces, pero no llegó a cuajar nada. Cada uno está un poco a lo suyo, y supongo que en estos casos das prioridad a tus cosas antes que a colaboraciones con otros. Todos tenemos que preocuparnos ahora de nuestras familias. Pero algún día, ¿por qué no?



LA RETRO GUIA DE...

EL SENOR DE LOS ANILLOS

Shadows Of Mordor va a llevar la obra de JRR Tolkien a alta definición, así que hemos pensado que era el momento perfecto para mirar atrás a tres décadas de juegos basados en esta influyente epopeya fantástica.

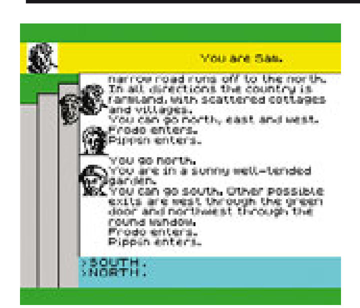
NO SOLEMOS TRAER a esta sección series de videojuegos inspiradas en obras literarias. Pero la primera (y quizás única) vez tenía que ser, cómo no, con la obra de JRR Tolkien, autor de los libros más llevados al terreno interactivo desde aquel mítico *The Hobbit* de 1982. Los resultados han sido de calidad muy dispar, pero son una prueba excelente de cómo el mismo material de partida puede dar pie a videojuegos muy distintos. *Shadow Of Mordor* está al caer, así que hemos creído que era el momento para repasar tres décadas de adaptaciones tolkienianas. Pasen y lean.

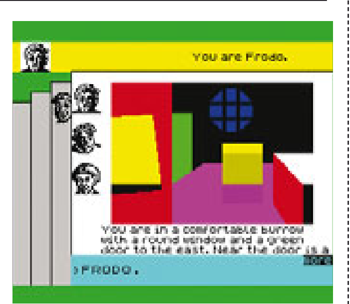


THE HOBBIT 1982

DESARROLLADOR: BEAM SOFT **PLATAFORMA:** VARIAS

Tiene todo el sentido del mundo: el primer videojuego basado en los libros de la Tierra Media de Tolkien fue una aventura de texto. De hecho, las palabras estaban adornadas con estupendos gráficos, que reflejaban las aventuras que el autor había concebido solo 45 años antes. Creado por los australianos Beam Software, *The Hobbit* destacó por su impresionante párser, sorprendentemente complejo para la época. Su nombre era Inglish, y permitía al jugador crear frases complejas que dejaban en evidencia a otras aventuras de texto, y otorgaban al jugador de una flexibilidad insólita. Muy por delante de su tiempo, incluía todos los momentos y personajes clave del libro, con el juego, y permitía distintas soluciones para llegar al final. No es raro que llegara a vender más de un millón de copias.





LORD OF THE RINGS GAME ONE 1985

DESARROLLADOR: BEAM SOFT **PLATAFORMAS:** VARIAS

Tres años le llevó a Beam Software poder continuar con su primera e innovadora aventura. Muy similar en ciertos aspectos a *The Hobbit*, *Lord Of The Rings Game One* también venía con una novela incluída, *La Comunidad del Anillo*, y continuaba exhibiendo un párser sólido y gráficos efectivos (que habían perdido algo de lustre en tres años, eso sí). A lo largo de dos cassettes, Beam Software expande el libro añadiendo contenido original y haciendo sufrir al fan con chascarrillos algo lamentables. Una aventura decente, pero lejos de *The Hobbit*.



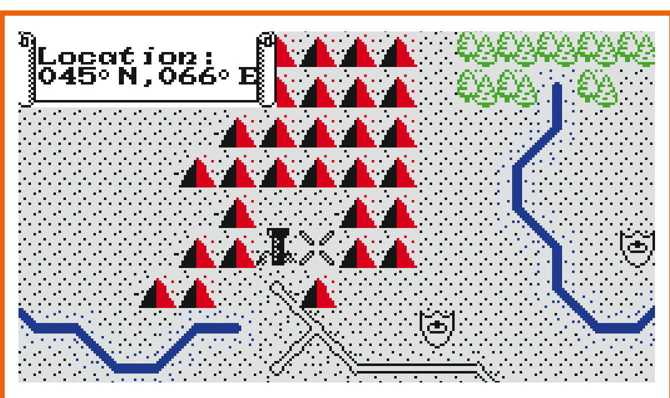
SHADOWS OF MORDOR 1987

DESARROLLADOR: BEAM SOFT
PLATAFORMAS: AMSTRAD, SPECTRUM, COMMODORE 64



Aunque *Shadows Of Mordor* mejora algunos detalles de la primera parte de la trilogía de los *Anillos*, sigue estando por detrás de *The Hobbit*. Las versiones de 128k son superiores debido al uso de gráficos in-game, pero el juego está marcado por lentísimos periodos de carga y la necesidad constante de salvar partida. El párser es más rígido que el de *The Hobbit* y el tercer juego de Beam Soft nunca llegó.

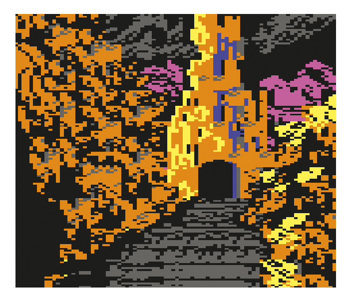
"LAS VERSIONES DE 128K SON SUPERIORES DEBIDO A SUS GRÁFICOS IN-GAME"



WAR IN MIDDLE-EARTH 1988

DESARROLLADOR: MELBOURNE HOUSE

Hay quien afirma que este es el mejor juego de estrategia basado en la obra de Tolkien, pero nos tememos que el prestigio de este juego está superando a esos hobbits de la estrategia, que posiblemente piensan que los ordenadores domésticos dejaron de evolucionar con los 8 bits. *War In Middle Earth* es un buen juego de estrategia que, sin embargo, está lastrado por unas batallas lentísimas, debido a la carga única del juego. En 16 bits tira mejor gracias al superior sistema de combate. La versión de Spectrum es obra de la estrella del Sinclair Mike Singleton. Los hay mejores.





CRACK OF DOOM 1989

DESARROLLADOR: BEAM SOFTWARE
PLATAFORMAS: COMMODORE 64, PC

■ *Crack Of Doom* tiene un aspecto estupendo, con esos gráficos estáticos marca de las aventuras de texto de la casa y una versión mejorada del párser Inglish. Empiezas la aventura como Sam, y el juego sigue de cerca la trama del sexto libro, pero su desarrollo es mucho más difícil que el de anteriores juegos de la serie, lo que puede hacerlo algo frustrante. Una conclusión decepcionante para las aventuras de texto de Beam Software, teniendo en cuenta precedentes como *The Hobbit*.



THE LORD OF THE RINGS VOLUME 1 1990

DESARROLLADOR: INTERPLAY/CHAOS STUDIOS
PLATAFORMAS: AMIGA, PC

■ Un vistazo a este juego de Interplay deja bien claro que a la serie *Ultima* le debe más que una leve inspiración. Lo que posiblemente no sepas es que también es uno de los RPGs más lentos de Amiga, lo que arruina parte de la aventura. Una pena que tanto este *Volume 1* como su secuela adolezcan de tantos problemas técnicos: en el fondo es una buena aventura con un estupendo sistema de inventario.

RIDERS OF ROHAN 1991

DESARROLLADOR: BEAM **PLATAFORMAS:** PC

■ Ambientado en el transcurso de *Las Dos Torres*, todo lo que el jugador sepa de la trama puede beneficiarle en los segmentos de aventura, ya que tendrá acceso a aliados muy beneficiosos. El combate es divertido aunque algo básico, y los elementos de estrategia son sorprendentemente avanzados para la época, a pesar del esquematismo gráfico.



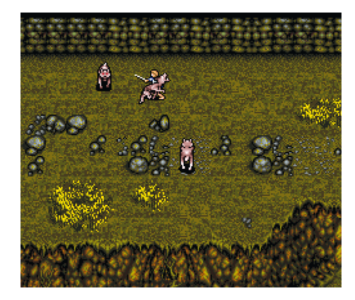




Y EL RESTO...

Todos los demás juegos y expansiones basados en Tolkien.

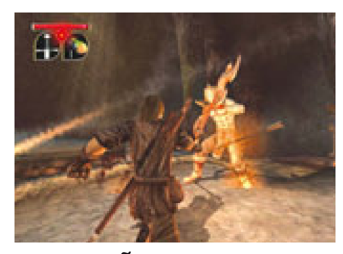
- **THE LORD OF THE RINGS VOLUME 2** (1991) **DESARROLLADOR:** INTERPLAY **PLATAFORMAS:** PC
- **THE LORD OF THE RINGS: TACTICAS** (2005) **DESARROLLADOR:** AMAZE **PLATAFORMA:** PSP
- **ESDLA: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II: RISE OF THE WITCH-KING (EXPANSION)** (2006) **DESARROLLADOR:** EA LOS ÁNGELES **PLATAFORMA:** PC
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: LAS MINAS DE MORIA (EXPANSION)** (2008) **DESARROLLADOR:** TURBINE INC **PLATAFORMA:** PC
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: SIEGE OF MURKWOOD (EXPANSION)** (2009) **DESARROLLADOR:** TURBINE INC **PLATAFORMA:** PC
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS AVENTURAS DE ARAGORN** (2010) **DESARROLLADOR:** HEADSTRONG GAMES/ TT FUSION **PLATAFORMA:** VARIOUS
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: RISE OF ISENGARD (EXPANSION)** (2011) **DESARROLLADOR:** TURBINE INC **PLATAFORMA:** PC
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: RIDERS OF ROHAN (EXPANSION)** (2012) **DESARROLLADOR:** TURBINE INC **PLATAFORMA:** PC
- **GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA** (2012) **DESARROLLADOR:** MONOLITH PRODUCTIONS **PLATAFORMA:** PS3, PC, XBOX 360
- **THE HOBBIT: KINGDOMS OF MIDDLE-EARTH** (2012) **DESARROLLADOR:** KABAM **PLATAFORMA:** ANDROID, IOS
- **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: HELM'S DEEP (EXPANSION)** (2013) **DEARROLLADOR:** TURBINE INC **PLATAFORMA:** PC
- **THE HOBBIT: ARMIES OF THE THIRD AGE** (2013) **DESARROLLADOR:** KABAM **PLATAFORMA:** NAVEGADOR



THE LORD OF THE RINGS VOLUME 1 1994

DESAR.: INTERPLAY
PLATAFORMA: SNES

A pesar del subtítulo de *Volume 1*, no hubo secuelas para este juego de SNES de 1994. Es un RPG de acción cenital, con misiones secundarias repetitivas y aburridas. Jugarás deseando que lleguen las secuelas con tal de llegar a Orodruin y lanzarte dentro. La música, eso sí, es impresionante, con una banda sonora llena de melodías atmosféricas, pero los torpes gráficos y el penoso sistema de combate complacerán solo a fans terminales. No es raro que hubiera que esperar ocho años para otro juego de la franquicia.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO 2002

DESARROLLADOR Y PLATAFORMAS: VARIOS

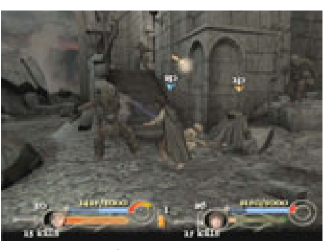
Hay dos versiones de *La Comunidad del Anillo*. Las versiones para consola de sobremesa son las mejores, sencillas aventuras en 3D con combates rápidos y divertidos a tiempo real. Se lanzaron después de la primera película de Peter Jackson, pero están basados en los libros de Tolkien, ya que la licencia de las películas son propiedad de EA. Aunque ya se nota su edad, es una aventura muy decente aunque algo predecible, y que nunca tuvo secuelas. Pocket Studios hizo un rol por turnos para GBA lleno de bugs y completamente olvidable.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES 2002

DESARROLLADOR: VARIOS **PLATAFORMAS:** VARIAS

Aquí sí se dieron en la diana. EA decidió inspirarse directamente en las películas de Jackson, no solo no importándole que Tolkien se revolviera en su tumba, sino más bien animándolo a que girara como una peonza. Pero el resultado funciona, siempre que no olvidemos que se está adaptando la obra de Jackson, no la de Toklien. Es una especie de versión pomposa de *Golden Axe*, con distintos personajes entre los que elegir, cientos de enemigos y un divertido sistema de combate. La presentación es de primera calidad gracias a las voces del reparto de la película. Se hace algo repetitivo, pero es una aventura divertida. De nuevo la versión GBA va por otros derroteros: un juego de lucha lateral que, a diferencia de sus hermanos mayores, soporta multijugador.

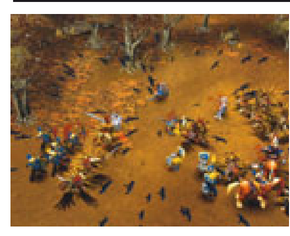




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY 2003

DESARROLLADOR: VARIOS **PLATAFORMAS:** VARIAS

EA volvió a lanzar dos juegos con esta entrega, un hack-and-slash más básico para GBA y un brawler más poderoso para consolas domésticas. El resultado es más divertido que *Las Dos Torres* gracias a un diseño menos lineal y cierta interactividad con los escenarios. También hay multijugador, lo que hace que a pesar de los discretos gráficos, aún hoy sea una secuela muy divertida de jugar.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE 2003

DESARROLLADOR: LIQUID ENTERTAINMENT **PLATAF.:** PC

Curiosamente, aunque EA se había agenciado los derechos de las adaptaciones de las películas, no había nadie con exclusividad por la licencia de los libros. Así, Sierra Entertainment pudo desarrollar un RTS basado en la popular trilogía. El resultado es un juego de estrategia mediano que intentaba capturar la épica escala de Talkien, pero que carecía de profundidad. La presentación es gloriosa, pero las mecánicas muy del montón.

ANILLOS DE ORO

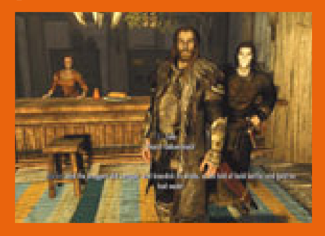
Hay múltiples juegos no oficiales basados en la obra de Tolkien.

TENIENDO EN CUENTA la influencia que la obra de Tolkien ha tenido en el género de fantasía, no sorprende que hayan salido tantos juegos no oficiales a su sombra.

Uno de los primeros ejemplos es *Shadowfax* de Mike Singleton, que te pone en la piel de Gandalf para que cabalgues el corcel del título mientras esquivas enemigos y los despachas con proyectiles mágicos. Singleton siempre ha sido fan de Tolkien, y su éxito de 1984 *The Lords Of Midnight* también es buena muestra de ello.

También hubo aventuras de texto. Delta 4 lanzó las parodias *Bored Of The Rings* en 1985 y *The Boggit* al año siguiente, rebosantes de personajes deliciosamente ofensivos como Bimbo Trotón. *Moria*, por otra parte, fue lanzado en 1983, y era un roguelike en el que había que adentrarse en las Minas de Moria para derrotar al Balrog. Fue muy popular en su día, llegando a tener una versión llamada *Umoria*, para Unix. Este llevó a *Game Of Angband*, un corremazmorras lanzado por primera vez en 1990. La influencia de Moria aún se percibe hoy, ya que fue uno de los títulos que más claramente inspiraron *Diablo*.

Se desarrollaron a su vez unos cuantos MUDs (Multi-User Dungeon) inspirados en Tolkien, así como mods abiertamente basados en los libros. *Medieval II: Total War, Warcraft III, NeverWinter Nights* e incluso *Skyrim* tienen mapas y mods no oficiales que demuestran que la trilogía anillera está lejos de pasar de moda.





THE HOBBIT 2003

DESARR.: INEVITABLE ENT./SAFFIRE
PLATAFORMAS: VARIAS

■ Otro juego de *ESDLA* en el que la versión portátil era completamente distinta de las entregas para consola. El juego de GBA es una divertida versión de los *Zelda* con bonitos gráficos y una buena mezcla de exploración, sigilo y acción. Las versiones de sobremesa son algo más flojas: una aventura en 3D en tercera persona con mayor acento en el sigilo, una cámara irritante y un combate poco preciso. Los fans adorarán ambos, pero el de Saffire para GBA es el bueno.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD 2004

DESARROLLADOR: EA / GRIPTONITE **PLATAF.:** VARIAS

■ El primer intento de EA de hacer un RPG de *El Señor de los Anillos* es sorprendentemente bueno. Lo más interesante es que crea nuevos personajes a los que controlar, y cuyas acciones corren paralelas a los eventos de libros y películas. Las mecánicas de combate son similares a las de *Final Fantasy X*, y es una aventura desafiante a la que solo se le pueden afear ciertos picos de dificultad imposible y algunos giros de guión excesivamente delirantes. Hay batallas soberbias con jefes, y la forma de mejorar a los personajes de nuevo se inspira fuertemente en la serie *Final Fantasy*. El resultado es un tremendo RPG, por mucho que se desvíe de las novelas originales. La versión de GBA es distinta, más basada en los *Fire Emblem*, pero también merece la pena.

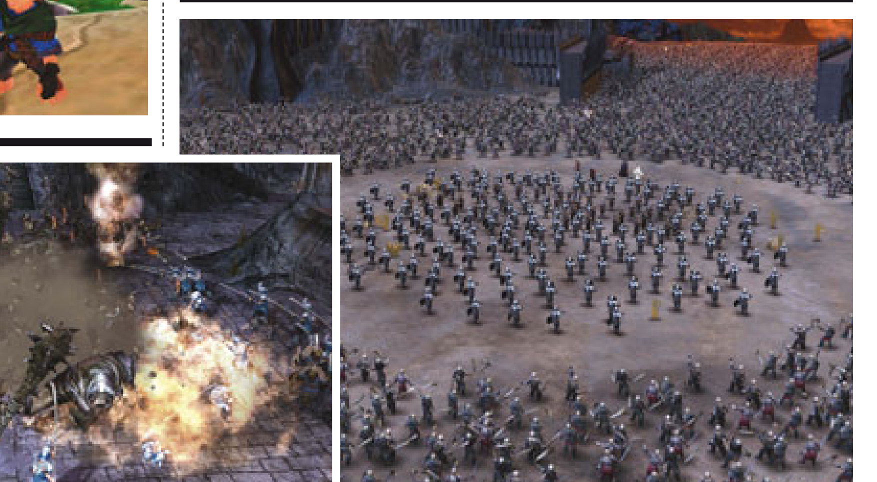


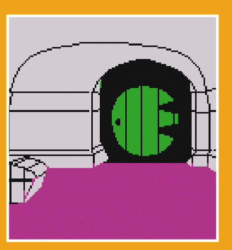


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2004

DESARROLLADOR: EA LOS ANGELES
PLATAFORMAS: PC

■ EA Los Angeles se dedicó primordialmente a juegos de *Medal Of Honor*, pero quién lo diría después de jugar a este excelente RTS. Aunque no es el ejemplo más profundo del género, tiene un par de campañas muy equilibradas, extraordinarios gráficos y una banda sonora excelente. Algo convencional comparado con juegos más sofisticados de su estilo, es un gran juego que captura sin problemas la loca escala de las batallas de las películas de Jackson.





DETRÁS DE LOS NIVELES
MINI-MAKING OF THE HOBBIT

Veronika Megler nos habla del Tolkien digital primigenio.

Háblanos del diseño de *The Hobbit*
Llegué a crear un concepto de base de datos para lugares y animales, cada uno con su propio comportamiento. Lo diseñé de manera que en vez de tener que hacer *hard-coding* con todo, podíamos ir sustituyendo lugares y personajes para dar con juegos de distintos tipos.

¿Cómo fuisteis seleccionando distintos elementos de los libros?
Todos conocíamos *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*: por aquel entonces yo había leído la serie varias veces. Lo releí seleccionando escenas clave y fragmentos de la aventura que imaginé que podrían convertirse en puzles o interacciones entre personajes y jugador.

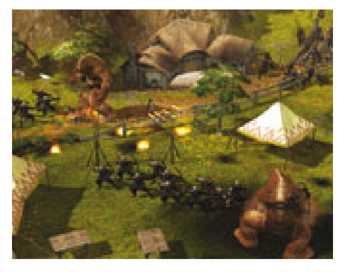
¿Por qué lo programaste en Ensamblador?
Para tener algo más de potencia que con juegos en BASIC. Phil se dedicó al código de la base de datos de los mensajes, para que estos no consumieran memoria. Eso nos posibilitó un vocabulario más rico, ya que solo teníamos un diccionario de palabras y frases construidas a partir de variables que daban valor a esas palabras. Podíamos sustituirlas por cualquier tema u objeto que necesitáramos, simplemente identificando el lugar donde iba el término.

¿Fue muy complicado recrear los acertijos de Gollum?
Usé varios que ya estaban en el libro, pero tuve que inventar otros que fueran lo suficientemente buenos como para que pasaran por originales de Tolkien y que diera la impresión que Gollum podía haberlos inventado. Recuerdo que me llevó tiempo y unos cuantos intentos antes de dar con algunos razonablemente buenos.

Entrevista extraída del número 101 de la versión británica de **Retro Gamer**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA II 2006

DESARROLLADOR: EA LOS ANGELES **PLATAFORMAS:** PC, XBOX 360





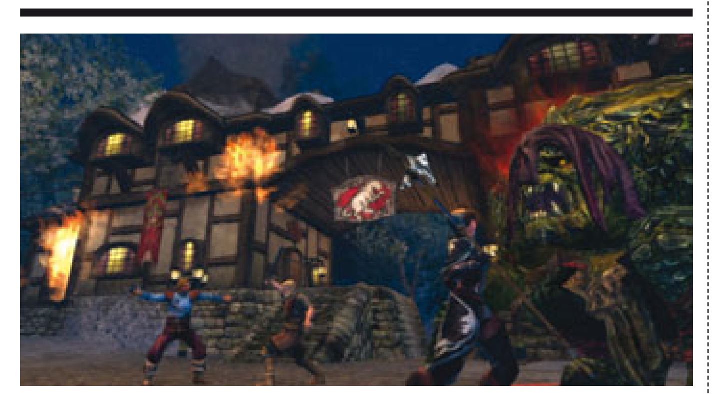
La secuela de EA Los Angeles es aún mejor que su precedente, e introduce en el juego facciones adicionales, mejora los gráficos, e incluye personajes de las películas. Las campañas son mucho más profundas, mientras que el nuevo modo de juego 'War Of The Ring' mezcla con inteligencia juego por turnos y combates a caraperro, aportando variedad a la mecánica. También es el primer juego de la serie para 360, lo que afecta a los controles, pero aún así tiene una interfaz extraordinaria. Le siguió la expansión *The Rise Of The Witch King*, solo en PC.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA 2009

DESAR.: PANDEMIC STUDIOS **PLATAFORMAS:** VARIAS

Tenía el potencial para ser un gran juego de lucha. Después de todo, está basado en el robusto motor de *Battlefront*, y todo lo que sea ejércitos curtiéndose el lomo encaja perfectamente en la Tierra Media de Tolkien. Incluso Weta Digital echó una mano en el desarrollo, proporcionando modelos digitales usados en la película. Por desgracia, *La Conquista* es tan divertido como un concurso de adivinanzas con Gollum por culpa de su flojo sistema de combate y falta de variedad general. El online desapareció en solo 14 meses.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ONLINE: LAS SOMBRAS DE ANGMAR 2007

DESARROLLADOR: TURBINE INC **PLATAFORMAS:** PC

Este juego de Turbine Inc es, posiblemente, la mejor traducción digital de la obra de Tolkien. El estudio ya había demostrado entender perfectamente el mundo de *D&D* cuando lanzó *Dungeons & Dragons Online* un año antes, así que quién mejor que ellos para adaptar la obra que inspiró, para empezar, al propio *Dungeons & Dragons*. *Las Sombras de Angmar* lo hace prácticamente todo bien, y no ha hecho sino mejorar desde que Turbine ha adaptado el juego al modelo free-to-play. Es un título muy accesible, aunque ofrece a los veteranos suficiente profundidad de juego. Hay una amplia variedad de clases, y las mejoras de los personajes siempre son justas. Ha tenido cinco expansiones, y la última, Helm's Deep, aumenta el nivel máximo a 95 y permite tomar parte en batallas tremendamente épicas.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE 2011

DESAR.: SNOWBLIND STUDIOS **PLATAF.:** PS3, PC, XBOX 360

La Guerra del Norte cogió el robusto combate de los juegos de EA y lo mejoró con un flexible árbol de habilidades. El resultado final es una aventura tremendamente entretenida que expande el estilo de action-RPG que Snowblind Studios ya tanteó en *Baldur's Gate: Dark Alliance*.

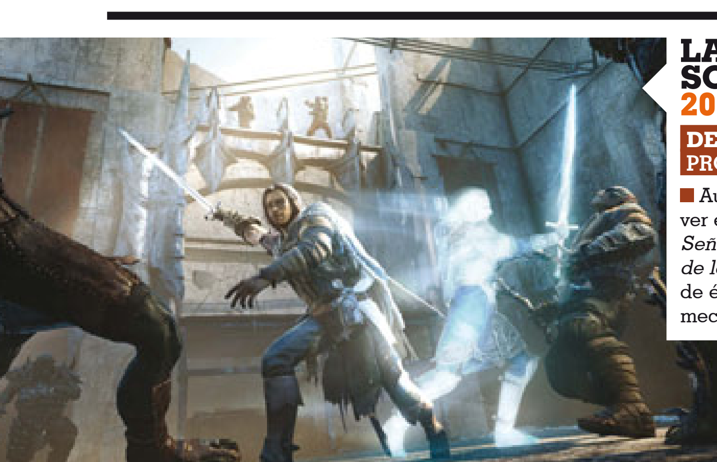
LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 2012

DESAR.: TRAVELLER'S TALES **PLATAF:**VARIAS

Ignora el hecho de que en este juego de *Lego* los personajes hablan, casi una blasfemia para los juegos de la serie, y tendrás otra divertida aventura que chiflará a los fans de las películas. Traveller's Tales narra aquí toda la trilogía aplicándole sin problemas el filtro de *Lego*, pero introduciendo nuevas mecánicas como la creación de objetos y una rueda de selección de personajes. Las voces chocan un poco con la naturaleza slapstick de los muñecos, y a nadie se le escapa que la fórmula empieza a agotarse, pero sigue siendo una aventura divertidísima y muy rejugable.







LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR 2014

DESARROLLADOR: MONOLITH PRODUCTIONS **PLATAFORMAS:** VARIAS

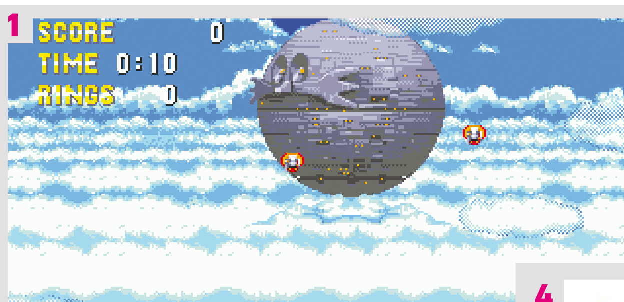
Aún no se ha lanzado, pero estamos deseando ver el segundo juego de Monolith basado en *El Señor de los Anillos* (tras el MOBA *Guardianes de la Tierra Media*). Pilla elementos de juegos de éxito muy diversos, pero confiamos en mecánicas novedosas como el sistema Némesis.

ESENCIALES

10 ESTRUCTURAS IMPOSIBLES

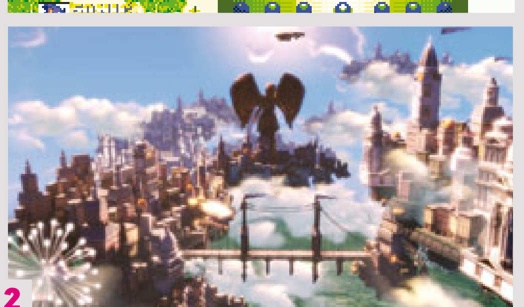
Una de las cosas buenas de los videojuegos es que nos llevan a mundos que nunca visitaremos en la vida real. Ya sean las húmedas profundidades de la selva o los fríos límites del espacio, los juegos nos teletransportan a mundos llenos de cosas fantásticas, de civilizaciones absurdas y de estructuras imposibles. Hablemos un poco de estas últimas.

1





2



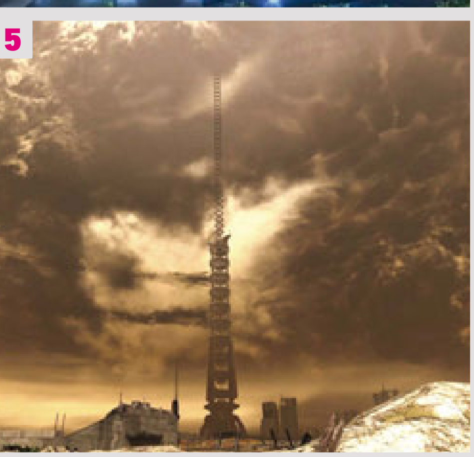
3



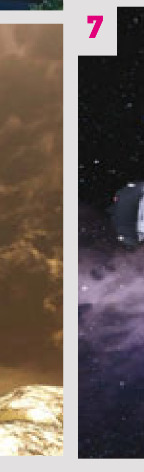
4



5



7



Huevo de la Muerte
Juego: Sonic 3 & Knuckles

1 Aunque el Huevo de la Muerte (JAJAJAJA) se ve varias veces en los juegos de *Sonic*, su aparición en *Sonic 3 & Knuckles* es nuestra favorita. Es igualito a la Estrella de la muerte, un ejemplo más de la falta de ingenio de Robotnik, cuyo ego le lleva hasta a poner su cara en el mismo. Mantiene su altura gracias a la Master Chaos Emerald, así que cuando la robas, ves cómo encalla contra Angel Island, aunque luego vuelve a aparecer en Lava Reef. Este Huevo es pura malicia, realmente resistente y una fortaleza orbital sin trampillas simpáticas que la estallan de un solo disparo. Aprende, Darth Vader.

Columbia
Juego: BioShock Infinite

2 Ideada por la cabeza demente de Comstock y como su Nuevo Eden, la ciudad flotante de Columbia es una de las construcciones más mágicas del videojuego. Aunque no es una estructura en sí, sino muchas juntas, nos parecía injusto dejarla fuera de esta lista gracias a su belleza etérea que, ciertamente, parece un nuevo paraíso. Emplea las ideas de Rosalind Lutece para mantenerse a flote y resulta ciertamente molesto ver cómo Booker va destrozándola a su paso. Si Bioshock Infinite se hubiera centrado en la ciudad y no en matar a los desgraciados de Vox Populi, lo habríamos adorado. Pero, ay, los tiros, las ventas, etc.

El Jardín de Balamb
Juego: Final Fantasy VIII

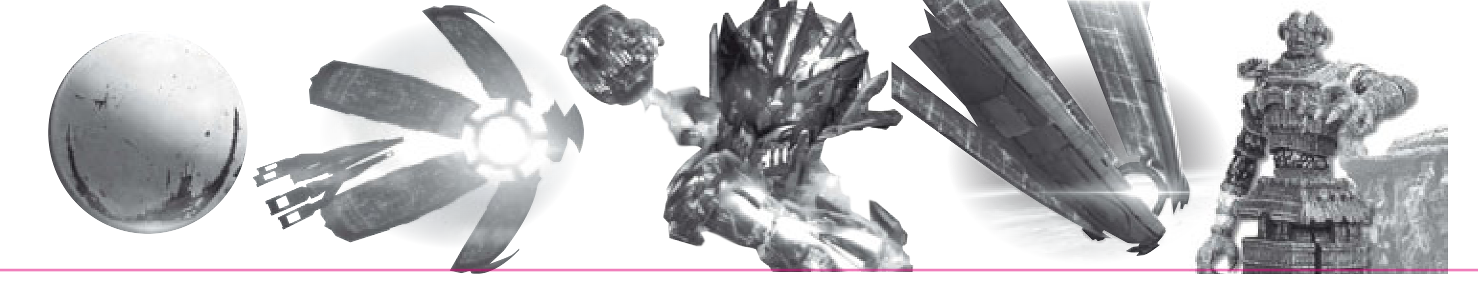
3 *Final Fantasy VIII* trataba de un grupo de colegiales que estudiaban para convertirse en SeeDs en El Jardín. En otras palabras, eran mercenarios legales que protegían el mundo. Tras el ataque con misiles del colegio, los protagonistas activan la forma defensiva del mismo, que se convierte en una fortaleza alada. Una vez has activado los mecanismos para que El Jardín se convierta en un acorazado volador, se puede usar para viajar por el mundo. Ojalá mi instituto hubiera sido algo remotamente parecido. U ojalá lo hubieran bombardeado, simplemente. Maldita adolescencia traumática...

Silver Sacks
Juego: Devil May Cry

4 El reboot de *Devil May Cry* se ambientaba en Limbo City (una urbe llena de demonios, submundos y gente con el cerebro lavado. En el centro de la misma, se asienta el edificio Silver Sacks) hogar de Mundus y su círculo cercano. Su forma rebate todo principio arquitectónico y tiene la forma de dos enormes alas y tapa con su sombra múltiples edificios cercanos. Es todo puro simbolismo, pero no nos preguntéis de qué exactamente, sobre todo porque se supone que el edificio es la puerta misma al infierno y que su destrucción puede unir el infierno y la tierra. Me pregunto quién concedería los permisos para construirlo....

Ascensor Orbital
Juego: Halo: Reach

5 También conocido como 'esa enorme aguja que pincha el cielo', es la clave del skyline del universo *Halo* y la forma más sencilla de despegar de la Tierra y de enviar provisiones a las colonias espaciales del hombre. Existen varias ideas para reproducir este tipo de estructura en nuestro mundo, pero no dejan de ser proyectos. Las estimaciones aseguran que la estructura mide unos 70.000 kilómetros, traspasando la atmósfera y dejando al hombre en órbita. Nos preguntamos si alguien se habrá equivocado alguna vez de piso y habrá acabado con la cara de Schwarzenegger en el final de *Desafío Total*.





6



9



8





10

Megaton
Juego: Fallout 3

6 Construida en torno a una bomba nuclear sin detonar, Megaton es una ciudad de potenciales suicidas y una secta de adoradores del átomo. Lo segundo es cierto. Es la ciudad más cercana al Refugio 101 en *Fallout 3* y nuestro personaje tiene en su poder el detonar la bomba, dejarla intacta o desactivarla para impedir futuros problemas. No es una estructura increíble en sí, pero tiene cierto encanto por lo absurdo de su origen y porque puedes convertirla en un hongo atómico a la media hora de empezar el juego, prácticamente. Ser malo nunca fue tan gratificante, la verdad.

La Ciudadela
Juego: Mass Effect

7 La Ciudadela, capital del Consejo Espacial de *Mass Effect*, es algo más que una estación que flota en medio de la Nebula de la Serpiente: también es un relé de masa en sí, capaz de transportar naves a lo largo y ancho de la galaxia en segundos. Cuenta con cinco brazos, un anillo central y una torre de control. Puede plegarse sobre sí misma para crear un refugio impenetrable, algo estupendo para proteger a las cúpulas gubernamentales de la galaxia, pero letal cuando un Segador decide que va a liarse a tiros con todo. Pero bueno, solo son políticos, yo los dejé palmar hacia el final de *Mass Effect 1*. Spoiler.

Malus
Juego: Shadow Of the Colossus

8 La primera vez que te 'tropiezas' con Malus, parece un monolito inmenso, una torre animada, muda y que está en guardia para proteger las ruinas lejanas de *Shadow Of The Colossus*. A medida que te acercas a él, se desencadena una demencial tormenta y un rayo da vida a Malus, que comienza a moverse. Como jefe final del juego, Malus en sí es un laberinto vertical que debe ascenderse mientras ataca con una lluvia de muerte eléctrica. Como último combate de un juego donde la poesía de cada estructura es espectacular y emocionante, Malus no decepciona ni un solo momento.

Jergingha
Juego: The Wonderful 101

9 Mitad supermente criminal, mitad cuarteles generales del mal, Jergingha es un ser que ha conseguido viajar 1.500 años en el tiempo para impedir que la Tierra se convierta en la Gran Coalición Galáctica. Para ello, ha tomado la forma de un cerebro cibernético. ¿Por qué no? Una vez los Wonderful 101 han destruido su primera forma, el tipo se equipa una inmensa máscara del futuro que lo transforma en su forma de Destructor de Planetas. Lo que sucede entonces forma historia de los videojuegos y es posiblemente uno de los mejores finales que hayamos visto. No vamos a decir nada más.

El Viajero
Juego: Destiny

10 El Viajero es una extraña estructura esférica que se mantiene en órbita con la Tierra y que fue el heraldo de la Edad Dorada del viaje espacial de nuestro planeta. Ahora las cosas son diferentes en el mundo de *Destiny*, pero El Viajero sigue ahí, impasible, protegiendo nuestro hogar, aún lleno de incógnitas. No sabemos si es un ser inteligente, una nave espacial u otra cosa, pero estamos seguros de que parte de la historia de lo nuevo de Bungie se centrará en desentramar estos misterios. La verdad es que su mera presencia en las imágenes promocionales ya lo hacen atractivo, es una de esas ideas que han dado tanta fama a Bungie.

DIABLO III REAPER OF SOULS



COMPAÑÍA: **Blizzard** PRECIO: **Desde 32,19 $ (23,25 €)**

LOS FANS MÁS incondicionales saben muy bien que un juego "de los buenos" suele salir a la venta acompañado de toda una serie de artículos de *merchandising*. El archiconocido Diablo III no iba a ser una excepción, sobre todo ahora que la expansión *Reaper of Souls* acaba de ver la luz en nuestro país.

En este caso concreto, se trata de productos oficiales, exclusivos de la última BlizzCon organizada por la compañía. Por el momento tan solo pueden adquirirse online a través de la tienda de Blizzard en los Estados Unidos, por lo que habrá que contar también con los gastos de envío, pero cuando se trata de artículos de coleccionista el precio suele importar relativamente poco.

Nuestra primera propuesta es el mismísimo Diablo nada menos, el villano oficial de Diablo III, pero en forma de figura de vinilo. Como no podía ser menos, también está disponible Tyrael, el Arcángel de la Justicia, así que lo suyo sería hacerse con la pareja. Ambos están fabricados por Funko Pop! y tienen un precio de 10 dólares (7,22 euros) cada uno.

Si prefieres algo más práctico, a lo mejor te gusta más la mochila de *Diablo III Reaper of Souls*. Tiene un precio de 60 dólares (43,33 euros), y seguro que te viene bien en tus viajes por Santuario, ya que lleva cintas acolchadas y varios bolsillos interiores y exteriores donde te cabrá todo.

Tanto los muñecos como la mochila se comercializan en la mencionada tienda online, y en todos los casos los gastos de envío son de 22,19 dólares (16,02 euros). Ten esto en cuenta a la hora de realizar tu compra, así no te llevarás sorpresas desagradables.



NO TE LOS PIERDAS



EAR FORCE TITANFALL ATLAS

Disfruta de la gran calidad de audio de los auriculares oficiales del juego Titanfall fabricados por Turtle Beach. Tienen un precio de 159,99 euros y son compatibles con Xbox One, Xbox 360, PC y dispositivos móviles.



GXT166 MMO GAMING MOUSE

Este nuevo ratón de la marca Trust te da un control total en cualquier juego. Está perfectamente adaptado a títulos MMO como World of Warcraft o League of Legends, e incluye 18 botones programables (12 en un panel para el pulgar). También permite crear macros y guardar hasta cinco perfiles. 59,99 €



FERRARI 458 SPIDER RACING WHEEL

Pásatelo en grande con el segundo volante de Thrustmaster para Xbox One. Es una lograda réplica del que lleva el Ferrari 458 Spider real y, entre otras cosas, tiene 9 botones de acción. 99,99 €

PIXEL BRICKS STREET FIGHTERS

COMPAÑÍA: **FORBIDDEN PLANET** PRECIO: **9,65 € C/U**

TODOS CONOCEN LEGO, ¿no? Pues bien, estas figuras de Pixel Bricks se parecen mucho pero no llevan la cara licencia de la marca. En este caso se trata de los personajes Blanka y Ken, dos figuras con las que podrás jugar; sí, hemos dicho jugar, ¿o es que no vas a hacer que se peleen? Al fin y al cabo, si las destrozas luchando solo tendrás que montarlas de nuevo. Y ya que estamos, ¿no sería estupendo mezclar piezas de ambas figuras y acabar construyendo tu propio luchador híbrido? A nosotros nos parece el arma definitiva, pero a lo mejor tenemos demasiada imaginación.



CREATIVE SOUND BLASTER EVO ZXR

FABRICANTE: **CREATIVE** PRECIO: **299 €**



SI QUIERES UN modelo perfecto para música, películas, juegos y comunicaciones, los auriculares Sound Blaster EVO ZxR incluyen un procesador de audio SB-Axx1 con soporte de hardware para las tecnologías SBX Pro Studio y CrystalVoice audio, lo que se traduce en una gran calidad del sonido que escucharás a través de sus diafragmas de 50 mm. Además, cuentan con el sistema Active Noise Cancellation, que detecta el ruido de fondo de forma activa y lo cancela.

GOJI PLAY

FABRICANTE: **BLUE GOJI** PRECIO: **72,20 €**

CUANDO llegamos a casa de trabajar queremos aprovechar al máximo nuestro tiempo de juego. Sin embargo, tarde o temprano nos entra eso del complejo de culpabilidad porque no salimos mucho a eso que llaman "El Exterior". Pues bien, Goji Play, que tiene un precio de 99,99 dólares (72,20 euros), es como un sueño hecho realidad que combina actividad sana y juego. Goji Play convierte cualquier equipo de cardio, como una bicicleta estática, en el soporte perfecto para jugar con un dispositivo móvil: lo único que tienes que hacer es montar los mandos y tu tablet en la bici y ponerte a jugar a la vez que le das a los pedales. El precio es un poco elevado, pero nos alegra ver que existe algo para cuidar nuestra salud que no está basado en la plataforma Wii.



EL CIERRE

por Bruno Louviers

Soy el capitán Kirk

→ Viva la moda de los simuladores de querer ser Star Trek

M*inecraft* puede pasar como un juego de explorador: eres un señor cúbico que investiga un mundo de vóxeles. Quizá es el más básico, porque la historia es lo secundario, pero para eso hay otros como *Skyrim*, donde eres el Explorador elegido. Y así puedo citar un montón de juegos más. Pero recorrer territorios o planetas se nos ha quedado pequeño, ahora hay que explorar muchos mundos, todos los que se pongan por delante, infinitos a ser posibles. *FTL* ya es un poco así, aunque la exploración está limitada a unos puntos en el mapa. *Destiny* apunta más alto y abre su mapa hasta el Sistema Solar completo. Y *No Man's Sky* decide que quiere poder explorar planetas generados aleatoriamente y también permitirte ir de uno a otro e interactuar con otras gentes a la vez. Ha llegado el momento en la vida del videojuego en el que se va hasta el infinito y más allá, en el que esa pulsión tan infantil de querer descubrirlo todo y hasta de ponerle un nombre inventado se ha convertido en una realidad. Y yo que me alegro. Nada me apetece más que coger a un par de amigos y ponerme a esquivar meteoritos, descubrir mundos con mares verdes y cielos rojos y hacer buenas migas, o no, con unos aliens feos.





Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ENRIQUETA MONTOLIU**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO.
C/Orduña, 3, 28034 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.
C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D,
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA
95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221.
48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo
Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37
50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com:* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



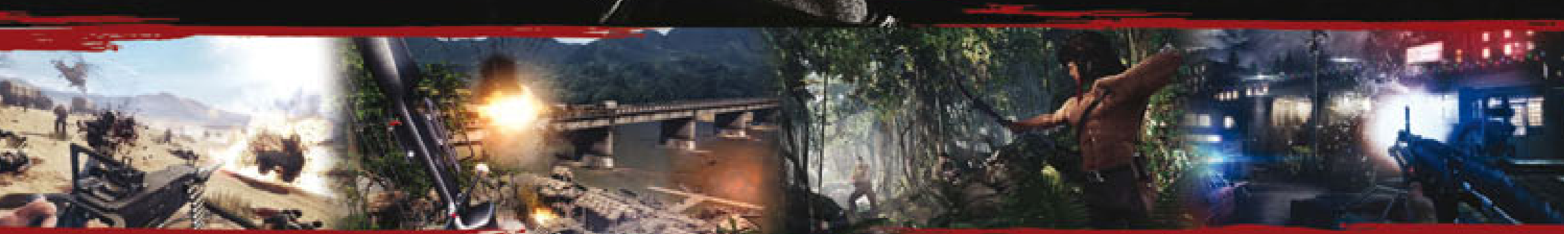



GAMES™ SE
ALZA DE NUEVO
EN MAYO



RAMBO®

THE VIDEO GAME



DOMINA LAS ARMAS DE JOHN RAMBO PARA VENCER AL ENEMIGO, DESDE LAS FLECHAS EXPLOSIVAS HASTA EL PRÁCTICO Y LETAL CUCHILLO DE SUPERVIVENCIA

CON LAS VOCES INGLESAS AUTÉNTICAS DE RAMBO Y EL CORONEL TRAUTMAN DE LAS PELÍCULAS

